PLAYSTATION 3 • XBOX 360 • Wii • PC • iPAD • NINTENDO (3)DS • PSP • iPHONE

POWER UNLIMITED

HET GROOTSTE ... ZINE VAN DE BENELUX

THE WITCHER 2
FANTASTISCH VERVOLG

DiRT 3
MEGAMODDERVET!

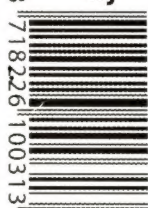
XXL SPECIAL BETHESDA
O.A. RAGE, PREY 2 & SKYRIM!

DUKE NUKEM FOREVER
STRONT, SEKS EN SLACHTPARTIJEN

L.A. NOIRE

EXTRA DIK 92 PAGS!

WWW.PU.NL
JUN.2011
BP € 3,95



PLUS: EA SHOWT ALWÉÉR EEN ZOOITJE TOPGAMES • BRUTE BINKEN IN BRINK • DE DRIE J'S OVER DE MP VAN HOMEFRONT & CRYSIS 2 • DOA DIMENSIONS: GENIETEN EN GLUREN IN 3D • MORTAL KOMBAT: WREDE COMEBACK • OORLOG HEEFT EEN RITME IN PATAPON 3 • BRILJANTE PUZZELS IN PORTAL 2 • ELKE DAG GEHAKDAG IN SPACE MARINE • LEGO PIRATES • SONIC GENERATIONS • STAR WARS: THE OLD REPUBLIC • THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 3D • EN NOG VEEL MEER...

HUB UITGEVERS

BELANGRIJKE JONGENS

Roodgloeiend stond de redactietelefoon afgelopen maand! Er was namelijk weer verschrikkelijk veel aanleiding om de jongens van Power Unlimited te bellen.
Ten eerste was daar de gruweldaad van Tristan van der Vlis in Alphen aan de Rijn. Na een huiszoeking bleek dat die gast Modern Warfare 2 in z'n bezit had, en toen men hoorde dat in deze game een level zit waarin je onschuldige burgers kunt neerschieten, begon het sensatie-alarm van een aantal journalisten flink te rinkelen.
Dezelfde dag werden we opgebeld door verschillende media. Wouter verwoordde z'n mening in z'n best verstaanbare Nederlands op Radio 1 en werd later op de dag geïnterviewd door het AD. Steven mocht met z'n harses z'n zegje doen in Editie NL op RTL4. Zelf werd ik opgebeld door 'De Heer Ontwaakt' op Radio 2 en moest ik Nieuwsuur afzeggen omdat we die dag enorm uitliepen met de opnames voor PU-TV.
Een paar weken later was het opnieuw raak toen PSN gehackt bleek, en gevreesd werd voor de aan je account gekoppelde creditcardgegevens. Opnieuw stond de redactietelefoon te rinkelen als een malle. Ik mocht bij Giel Beelen in de ochtendshow vertellen hoe de vork in de steel zat en later die dag volgden nog vele belletjes van kranten en radiostations.
PU-redacteuren in actualiteitenprogramma's op televisie, radio en in de krant? We lijken haast belangrijke jongens, terwijl we eigenlijk gewoon games willen spelen.
Gelukkig heeft de PU die je in je handen hebt er uiteindelijk niet onder te lijden gehad, en is het nu de hoogste tijd voor iets leuks: de nieuwe, extra dikke PU lezen!

Maarten





DE REDACTIE

Niet alleen de PU is deze maand weer dikker, ook de helft van de westerse bevolking is veel te vadsig. Hoe zit dat eigenlijk met die vrijwel dagelijks gamende redacteuren van de PU? Zijn die netjes op hun streefgewicht of kan er bij hen ook wel een paar kilootjes af?

JEROEN



Er kan nog wel wat af, niet zo zeer omdat ik er last van heb, maar extra kilo's meezeulen tijdens de marathon van Amsterdam is iets dat ik liever niet doe. Maar met een streng trainingsregime en een ijzeren wil om de witbiertjes op het terras te weerstaan, moet het wel lukken. Sterker nog, het gaat lukken, want ik maak straks zoveel trainingskilometers dat die calorieën er zonder problemen vanaf vliegen.

JJ



Kilo's af? Erbij zul je bedoelen! Waar half Nederland zich martelt met de meest gore diëten en alleen maar dikker wordt (diëten helpen nooit, leer dat nou eens), probeer ik al jaren richting de 100 kilo te gaan. 100 Kilo kwaliteitsvlees natuurlijk. Overigens zou ik de 100 kilo makkelijk moeten kunnen halen aangezien ik bij de geboorte een van de dikste baby's van dat jaar in Nederland was met ruim 11 pond. Mijn moeder was een tweeling beloofd. Inderdaad, Jan en Johan...

MAARTEN



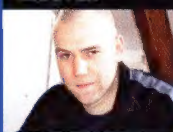
Ik heb geen idee of ik te licht of te zwaar ben. Ik heb niet eens een weegschaal! Of is daar een App voor? Om eerlijk te zijn, hou ik ook weinig rekening met m'n gewicht, maar als ik m'n eigen goedje niet meer kan zien, weet ik dat er een kilootje af moet. Ik voetbal elke week (in het echt natuurlijk) maar ik kan me niet voorstellen dat dat nou zo gezond is, gezien die derde helft waarin flink gegeten en gedronken wordt...

JURJEN



Het zal de oplettende lezer niet zijn ontgaan dat ik de afgelopen jaren wel wat aan gewicht heb gewonnen. Dat zal ongetwijfeld te maken hebben met het feit dat ik zowel mijn beroep als hobby's zittend uitvoer. En wellicht draagt mijn nogal frequente cafébezoek er ook aan bij. Om af te vallen had ik even mijn hoop gevestigd op de opvolger van de Wii, die misschien wel alle games op een Kinect-achtige manier bestuurbaar zou maken. Alleen ging die hoop verloren toen de codenaam van die opvolger bekend werd: Project Café.

WOUTER



Één keer in de zoveel tijd valt het mijn moeder op hoe vadsig ik ben en dat was toevallig weer afgelopen weekend. Dus dan vreet ik een tijdje iets minder, sport ik wat en binnen no-time ben ik weer m'n oude, bolle zelf. Ja, want een speklaagje waar je mijn relaxte levensstijl van kan afzien, moet er wel overblijven. We leven per slot van rekening niet in een Derde Wereldland! [Kijkt met een schuin oog naar Ed.]

STEVEN



Ik sport al achttien jaar fanatiek maar zo'n vier jaar terug had ik het een beetje laten gaan. Maar inmiddels ben ik alweer anderhalf jaar vier tot vijf dagen per week serieus aan het sporten dus ik zit weer goed qua gewicht. Ook wel belangrijk met zo'n fysiek passieve hobby :).

JAN



Met mijn 1 meter 90 en huidige 88 kilo ben ik zeer tevreden, maar 't kan altijd beter natuurlijk. Vandaar dat ik de laatste tijd weer wat gezonder leef, twee keer per week naar de gym ga en de alcohol tot het minimale beperk. De E3 komt eraan en dat is een week lang hamburgers, bier en weinig slapen dus ik dek me nu alvast een beetje in.

ED



Ruim twee jaar geleden heb ik besloten iets aan mijn gewicht te doen. Ik woog toen 85 kilo en dat is gewoon te veel als je 1.75 meter bent. Alleen, ik heb dat afvallen nogal fanatiek gedaan. Ik wil nu eenmaal altijd winnen en hield een wedstrijd met mijn digitale weegschaal. Op een ochtend, ongeveer een half jaar geleden, woog ik 59 kilo en dat heb ik (mede onder druk van mijn directe omgeving) maar als mijn overwinning beschouwd. De laatste keer dat ik me woog, gaf de schaal 66,6 kilo aan en dat lijkt me een mooi getal.

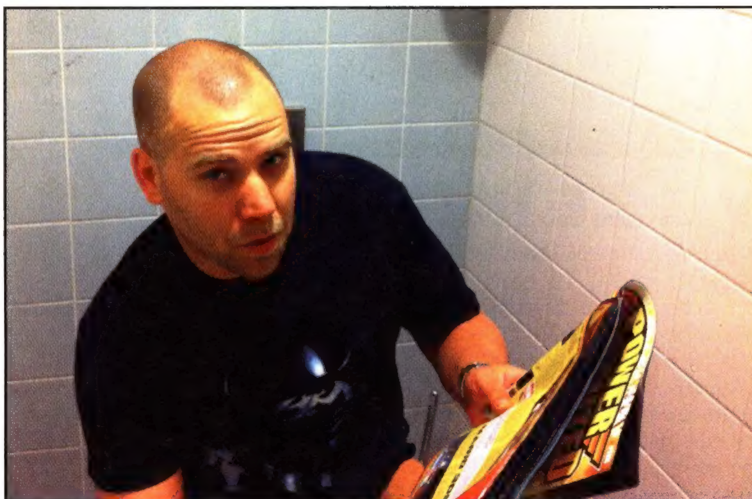
JURJENS QUEST VOOR Mii-POPPETJES

Dat viel Jurjen vies tegen. Om het 3DS spelletje Mii in Misère te kunnen spelen, moet je op zoek gaan naar Mii-poppetjes van andere spelers die je via StreetPass kunt verzamelen (zie ook pag. 50). Maar dan moeten er dus wel genoeg mensen met een 3DS in de buurt zijn, en in de woonomgeving van Jurjen bleek dat een groot probleem.
Vervolgens reisde onze Assenaar een dag kris kras door Nederland met zijn 3DS in de aanslag, maar ook dat leek geen resultaten op te leveren. Bijna had Jurjen de moed opgegeven, tot hij op de valreep op een hele speciale spot belandde waar hij Mii-poppetjes scoorde als een dolle...

WOUTER DE BOUTER

Laatst was er iemand op TV die overal waar hij binnenkwam meteen moest gaan poepen, en dat deed ons natuurlijk meteen aan Wouter denken. Of hij echt overal kakt, weten we niet, maar op de redactie gebeurt het in ieder geval minstens een keer per dag. Da's op zich niet zo bijzonder (er zijn er hier meer die dat doen) maar niemand is er zo ontzettend lang mee bezig als onze Veendamse bruine bielzenlegger.

Omdat Ed zich begon te ergeren aan de verspilde werktijd, heeft hij onlangs een week lang getimed hoe lang die ruggesnuiterij eigenlijk in beslag neemt. De resultaten waren schokkend. Wouter zit gemiddeld 24 minuten per dag op de plee. In de drie jaar die hij hier werkt, heeft hij dus (uitgaande van 220 werkdagen per jaar) 15840 minuten = 33 werkdagen = anderhalf maandsalaris bij elkaar gekakt!



Ach, eigenlijk vinden we het niet eens zo erg dat iemand met het smeren van z'n aambeien z'n geld verdient, maar de stank van Wouter die hier de hele dag hangt, gaat gewoon in onze kleren zitten! Misschien dat we toch maar, net zoals vroeger bij Wouter thuis, buiten een diep gat voor 'm moeten graven en we 'm dwingen om in het vervolg in de open lucht uit z'n sterretje te brullen...

IEMAND MOET HET DOEN



Steven mocht afgelopen maand twee dagen lang met de nieuwe Star Wars MMO The Old Republic aan de slag (zie ook pag. 42). Bepaald geen straf natuurlijk, al kwam de mooist getatoeëerde Saunders van Nederland opvallend bleekjes terug op de redactie.

Op de vraag of de game soms zwaar was tegengevallen, antwoordde Steven: "Absoluut niet, maar als je twee dagen lang met vijftig gamers in een afgesloten ruimte zit, ga je bijna verlangen naar de strontlucht van Wouter op de redactie."

UIT DEN OUDEN DOOSCH



Toen ik de foto hiernaast van Jan binnenkreeg, gemaakt tijdens de Battlefield presentatie op EA Showcase (zie pag. 28), verwonderde ik me weer eens over het eeuwige enthousiasme van die gast. Al vijftien jaar schrijft Jan z'n stukjes en gaat hij op trips en dat doet hij altijd met een passie en gedrevenheid alsof ie een groentje is dat alles voor de eerste keer meemaakt.

Oké, gamejournalist is een van de mooiste beroepen ter wereld, maar voor de hartstocht waarmee Jan al vijftien jaar z'n werk voor de PU doet, verdient de man groot respect. Dat wilde ik toch maar eens gezegd hebben...

ED

EVEN VOORSTELLEN... JAN





★ Brief ★
VAN DE MAAND

MIEREN-ZIFTERIJ

Hé Ed. Met groot genoegen lees ik altijd jou bijdragen aan de PU. De onderschriften, je maandelijkse column en de incidentele andere stukjes zijn erg vermakelijk. Als groot fan van Nederlandse spreekwoorden en gezegdes vind ik het erg grappig om in stukjes als 'Als je begrijpt wat ik bedoel...' te lezen wat de redacteuren er deze keer weer van gemaakt hebben.
Nu viel mij in het afgelopen April nummer echter op dat één van je verbeteringen ook niet helemaal correct was. Het spreekwoord is namelijk niet 'je moet de beer niet schieten....(voordat de huid verkocht is?)', maar 'je moet de huid niet verkopen voordat de beer geschoten is'.
Dus laten we het beestje maar gewoon bij de horens vatten en geen doekje onder het gras verschuilen. Ik voel mij, met een medeneerlandicus als vriendin en een arts als vader (dit laatste slaat, bij nader inzien, misschien als een storm op een glas water), genoodzaakt om deze fout blauw te verven. Maar goed, het gaat hier natuurlijk om een mierenzifterij en dus geen beste stuurlui over boord.
Ga zo door, en veel respect voor het feit dat je elke maand weer een leesbaar blad aflevert.
Met vriendelijke groeten,
Andries | Internet

Je hebt helemaal gelijk Andries. Tja, soms zie je de kalf in iemands oog maar vergeet je de put te dempen, zodat je in de kuil valt waarmee je je eigen graf graaft en je in dat gat op de blaren moet zitten.



De redactie houdt zich het recht voor om brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing bete-kent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrijft.
Anonieme brieven worden niet geplaatst.
De schrijver van de beste, leukste, mafste, en meest (on)zinnige brief, ook wel brief van de maand genoemd, krijgt een (recente) game naar keuze van Electronic Arts thuisgestuurd.
STUUR JE BRIEF NAAR:
POWER UNLIMITED YO!POST - POSTBUS 1914 2003 BA HAARLEM OF MAIL NAAR: YOPOST@POWERUNLIMITED.NL



OUWE ZEIKERD

Hey beste JJ, en de rest natuurlijk. Leuk blad maken jullie trouwens! En goeie reviews ook en zo!!!
Uuuhhm ja, waar mailde ik ook alweer voor? Ik begin oud te worden, ben al 26 en dat is voor een gamer al bijna bejaard!
Maar ff 2 de . (lees 'two the point'). JJ schreef een review in de vorige PU over TD2 (Voor de oudere gamers onder ons: Test Drive Unlimited 2) en zat me in deze review toch te zeiken als een ouwe oma die haar jas niet dicht krijgt bij een buitentemperatuur van 25 graden celcius, omdat ze het zogenaamd koud zou hebben.
Daar ga ik weer, maar hij zat dus te ouwe nelen, over heel veel dingen waar ik het als 'Ouwe Rot' en gigantische TDU fan totaal niet mee eens ben. Nou snap ik natuurlijk dat je een journalist bent en de serieuze man moet uithangen, en de game dus uiterst kritisch (lees 'saai') moet bekijken.
Je beoordeelt de game op de graphics, op de moeilijkheidsgraad van de races, enz. enz. Daar was je niet bepaald enthousiast over kunnen we wel stellen. Want meneer heeft geen uitdaging genoeg gevonden in het spel. Oftewel er zijn geen idioot moeilijke tegenstanders die na 1x crashen al 20 km verderop zijn, er zijn geen vangrails die ervoor zorgen dat als je er 1x tegenaan rijdt, je auto total los is. Er zijn geen vaste parcours of tracks of circuits waar je op kunt racen om de ander af te maken, en ff een poepie te laten ruiken. Je zit niet met klotsoksels of zweetdruppels inc. klamme handjes voor je scherm omdat je bang bent dat als je hyper, mega super, gigafantisch mooie uit 500 miljoen polygonen en pixels per vierkante mm bestaande tyfus dikke bolide ook maar een millimeter van de weg af raakt je na een race van 1 uur en 59 min je in de laatste bocht door een kiezel steentje van 1 micrometer je toch nog blijkt te gaan verliezen.
Maar weer ff terug naar wat ik eigenlijk wilde duidelijk maken. Ik heb bijna alle soorten racegames gespeeld misschien niet allemaal maar ik kom dicht in de buurt. En Test Drive is toch echt wel degene met de hoogste fun factor naar mijn mening, als je net thuis komt uit je werk.
En ik zit zoals zoveel andere mensen niet de hele dag achter een dikke full HD Led TV te gamen, dus ik plof in de bank en zet mijn drie jaar (lees bejaarde) oude HD ready flatscreentje aan en druk op de aan/uit knop van mijn PS3, en ben dan meer dan dik tevreden over de geweldige sfeer die er hangt in de game, de manier waarop je kunt cruisen als in geen ander spel. Je hebt gewoon echt het gevoel dat je in je vette bak lekker op vakantie bent op Ibiza en een stukkie gaat rijen met je meisje. Of lekker naar de club gaat! En dat heeft geen een (lees 1) andere racer, dat vrijheidsgevoel is uniek onder de racegames.
Bij deze dus even mijn kijk op TDU2, ik vond dat het wel eens tijd werd om een game ook eens te bekijken op de manier zoals de meeste lezers van jullie blad die ook 25 plus zijn, en dus niet zoveel vrije tijd hebben als een 13 jarige puber die niks op school doet om maar zo snel mogelijk weer te kunnen gamen, ook eens een keer aan te horen.
Ga zo door met jullie blad en volgende x gewoon eerst eens die positieve punten voorop zetten en dan pas het gezeik!
Julian Koelewijn | Internet

Vooral onze Ed heeft een bloedhekel aan mensen van 26 die zich oud noemen. Of zoals Ed het zegt: 'van die mannetjes die op hetzelfde moment dat ze uit de luiers zijn, alweer het gevoel hebben dat ze incontinent worden'. Gedraag je dus naar je leeftijd, en schrijf geen mails meer waar een lucht uit walmt van verlepte begonia's, ongewassen oksels, gekookte spruitjes, doorligplekken en te warm aquariumwater.

KUTTER DAN KUT

In PU 208 las ik de review van MotoGP 10/11 door JJ. Hij eindigt de review met: "... en dat vind ik enorm kut".
Na het spelen van de demo van dit spel ben ik persoonlijk van mening dat zijn review van dit spel pas compleet is met de toevoeging: "Dit spel is werkelijk ongelooflijk kut".
Met vriendelijke groeten,
Wim Boeren | Rotterdam

'Helemaal kut' had ook gekund. Of 'ontzettend kut'. Of 'verschrikkelijk vagina'. Of 'ontstellend flamoes'. Of 'buitengewoon doos'. Of behoorlijk gleuf' Of 'vreselijk pruim'. Of...

LIFE CHANGER

Yo PU-dudes,
Ik wil jullie iets vertellen wat mijn hele leven deed veranderen...
Het begon allemaal in het 5de leerjaar, we moesten een tijdschrift meenemen naar school over onze hobby. Ik ging dus naar de dagbladhandelaar en zocht een tijdschrift over games natuurlijk... En weet je wat ik meebracht? De [N]Gamer?! Toen vond ik het nog een fantastisch blad... Maar ik werd ouder en de [N]Gamer begon mij te vervelen...
Ik ging dus op zoek naar een ander game-magazine... Ik keek wat rond bij de dagbladhandelaar, en zag daar de Power Unlimited liggen, met een prachtige cover van Sam Fisher...
Ik nam hem mee naar huis en begon te lezen, en ik bleef maar lezen!!! Het was echt iets anders dan de [N]Gamer, het was 1000 keer beter... Sindsdien koop ik iedere maand de PU... En ik lees hem nog steeds met evenveel genot als de 1ste keer!!! Dus keep up the good work guys!!!
Jorick | Internet

We hebben jouw brief even laten lezen aan de eindredacteur van [N]Gamer, die zit hier immers ook, en hij vatte het heel sportief op, zoals je ziet...



NBA N00B



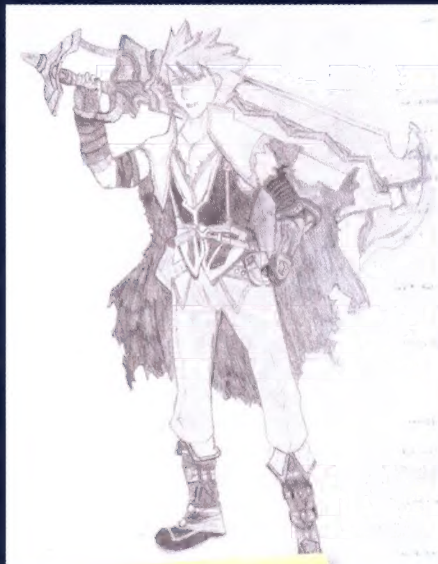
Beste PU dudes,
In de PU had ik onlangs gelezen dat NBA 2K11 een van de beste basketbalgames is die er op dit moment zijn. Ik ben helemaal niet van het basketballen, maar aangezien jullie reviews meestal kloppen, dacht ik dat NBA 2K11 wel een goede aankoop zou zijn.
Ik kocht de game voor 55 eurie, en startte het spel op. Na een licht irriterende laadtijd kwam ik in het menu. Ik als NBA newbie, had geen flauw idee hoe dit menu in elkaar stak. Afijn, ik kon met het linker pijltje een of ander menu openen. Ik heb nog nooit zo'n slechte menu vorming gezien. Ongelofelijk! De gemiddelde NASA wetenschapper komt er niet uit.
Anyway, ik begon een training om te kijken hoe het allemaal in elkaar stak. Na een tijdje dacht ik wel dat ik het begreep. Ik een of ander seizoen gestart, en keer op keer verlies ik. Ik weet nog wel een paar scores te maken, maar ik kom er niet uit. Soms ben ik compleet de bal kwijt, en verdedigen lukt me ook niet. Af en toe heb ik een "lucky shot" omdat ik per ongeluk net de bal kon afpakken. Er wordt in de game niet goed uitgelegd hoe je bepaalde moves moet maken, en op welk moment. Noch wordt er gevraagd of je een nieuwkomer bent of dat je al bekend bent met NBA. En trouwens; er zit volgens mij meer presentatie en reclame in dan echte gameplay. Ik snap best dat je voor een bepaalde sfeer wilt gaan, maar dat je het meestal niet kan wegdrukken is echt irritant.
Eigenlijk wil ik wat zeggen tegen 2K: Kijk naar EA games met FIFA, zij hebben simpele menu's, geen irritante reclame die je niet kan skippen, en de gameplay is super simpel. Je druk gewoon een aantal knoppen in en je mannetje gaat automatisch verdedigen. Simple as can be!
Ik snap dat NBA een compleet andere game is dan FIFA, en dat het over het algemeen veel snellere gameplay is... maar jongens ook al is een game nog zo prachtig, door simpele dingen fout te doen, kun je alsnog een kut game hebben! Ik ben echt teleurgesteld in deze game.
Maarten Pronk | Internet

Tja, wie als complete basketbaln00b een hardcore basketbalgame koopt, vraagt een beetje om problemen. Zo zal JJ zich nooit aan een JRPG wagen, en laten we Wouter ook geen games reviewen waar je hersens voor nodig hebt.

YO!ART

Hey! PU-redactie,
Ten eerste wilde ik natuurlijk even zeggen dat jullie blad echt geweldig is. In ieder geval wilde ik jullie mijn tekeningen showen, want tussen het gamen (en het lezen van de PU) door, wil ik zo nu en dan nog wel een tekening maken (van game characters natuurlijk).
Dus hier vier nagetekende soldaatjes voor jullie. Hopelijk vinden jullie ze leuk.
Groetjes,
Ridho Hidayat | Internet

We hebben er eentje uitgekozen, Ridho. Maar effe een vraagje, gezien je naam: was je vader soms fan van Ninja Gaiden?



KORTE VRAAGJES

Yo! redactie van oneindige kracht!
Ten eerste zou ik (als er nog plaats is) nog wat veren in ieders aars willen steken voor het geniale werk dat jullie verrichten.
En ten tweede heb ik wat vraagjes die World of Warcraft betreffen.
1. Op welke realm spelen jullie eigenlijk?
2. Wat vinder jullie cooler? Horde of Alliance?
3. Is er al (al is het maar een super klein beetje) uitgelekt over de nieuwe expansion :)?

Ga zo door en de groeten
Daan Vogels | Internet

1. *Maarten: Ik speel voornamelijk Horde, hoewel ik wel ooit met Alliance ben begonnen. Mijn characters zijn verdeeld over verschillende realms, maar ze zijn allemaal PVP!*
Steven: Ik speel sinds dag één op Stormscale maar ben niet meer te spreken over de sfeer daar. Maar goed, er is wel tot in de vroege uurtjes iets te doen als Horde speler. Heb momenteel ook twee van mijn 85 characters op The Sha'Tar staan om met een oude guild van mij te spelen die daar nu actief is. Wissel dus tussen beide.
2. *Horde…Nee, Alliance… Nee, Horde!*
3. *Nope, zelfs geen super klein beetje…*

Hey PU-Gasten,
Hoe is het ermee? Ik wil even zeggen dat ik altijd enorm geniet van de PU en natuurlijk ook van PU-TV.
Even een paar vraagjes.
1. Laatst zag ik Ward in Utrecht bij de Rembrandt bioscoop (als hij daar nooit is geweest, heeft hij een dubbelganger!) en toen dacht ik, zijn jullie eigenlijk Bekende Nederlanders? Zo niet, dan moeten jullie daar maar eens verandering in gaan brengen!
2. Jullie blad is hartstikke gaaf, maar waarom heb ik er nog nooit iets over minecraft in gezien? Of ben ik gewoon blind.
3. Waarom schrijven jullie nooit iets over een geweldig spel als League of Legends? Als jullie het niet kennen, raad ik jullie aan het te gaan checken, want het is hartstikke leuk, en ook nog eens gratis!
4. Als laatste wil ik vragen of jullie niet zo gemeen willen zijn tegen Wouter, hij is een held! En op PU-TV zeker de allerbeste.

Guus Willemse | Wijk bij Duurstede

1. *Had ie van die lelijke zebra laarzen aan, en trok hij een gezicht alsof er een pitbull aan z'n linker teelbal hing? Dan was het Ward.*
2. *Ja, die hype hebben we effe gemist. Maar we gaan ons wat meer focussen op die shit. Hou de PU daarom goed in de gaten voor meer indie games.*
3. *We gaan ons zoals gezegd meer verdiepen in de indie-stuff. Maar blijf ons tippen!*
4. *Wouter de beste op PU-TV? Heb jij er soms ondertiteling bij? Of kies je altijd voor de optie doventolk?*

RARE PLAATJES



BESTE PU REDACTIE,
IK WAS EENS DE DEMO VAN BULLETSTORM AAN HET SPELEN. DIE ME OVERIGENS GEZIEN DE REVIEWS DIE IK HAD GELEZEN OP WEBSITES TOCH WEL REUZE MEEVIEL! MAAR AAN HET EINDE VAN DE DEMO ZAT DIT VROUWTJE ALSOF ZE OP DE WC ZAT, EN IK DACHT DIE MOET IK METEEN VERZENDEN!
ERCAN EFE | BEVERWIJK

Ze zit op haar hurken, en die kun je nu eenmaal niet zien. Ook als ze even later haar biezen pakt, kun je die niet zien...

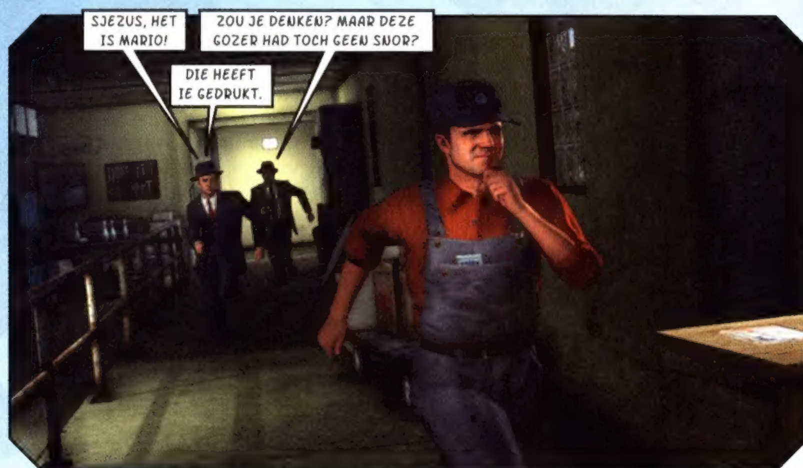
Overtref Ercan en maak het volgende screenshot van een raar voorval in een game. Iedereen die een "raar plaatje" heeft weten te schieten, stuur 'm op naar:

REDACTIE@POWERUNLIMITED.NL
OVV RAAR PLAATJE.



L.A. NO

Jeroen heeft L.A. Noire al een tijdje in het vizier; hij ging zelfs naar Los Angeles om zijn bakkes ingescand te krijgen! Logisch dus, dat Detective Roding deze game aan een diepgaand onderzoek mocht onderwerpen.



Als gamers worden we heden ten dage overspoeld door games met flinterdunne verhaallijntjes, knallende actie en groots spektakel. Het is dan ook heerlijk om weer eens aan de slag te kunnen gaan met een game als L.A. Noire, een crimethriller met een jaren veertig/vijftig setting en een identiek tempo.

Het is niet alleen het rustige tempo en het ontbreken van explosieve actie die de game zo anders maakt, nee, L.A. Noire voelt aan alle kanten fris in de wereld der videogames. Het heeft een beetje dezelfde vibe als Heavy Rain, maar daar houdt de vergelijking dan ook wel gelijk op.

L.A. Noire laat zich eerder omschrijven als een 3D-versie van de Phoenix Wright games die het op de GBA en de DS zo goed doen en waar eveneens je grijze massa de hoofdrol speelt in plaats van je snelle vingers.



TWEEDE WERELDOORLOG

L.A. Noire vertelt het verhaal van Cole Phelps, een ex-militair die is onderscheiden met de Silver Star voor zijn heldenmoed tijdens de Tweede Wereldoorlog in Japan.

Phelps is bezig zijn leven weer op te pakken als politieagent in Los Angeles, maar de gebeurtenissen in Japan spelen nog een belangrijke rol in het verhaal van L.A. Noire: gebeurtenissen die je stukje voor stukje mee zult beleven door middel van flashbacks. Pas tegen het einde van de game zul je weten hoe de vork werkelijk in de steel zit en wat er destijds precies allemaal heeft plaatsgevonden.

Het verhaal is sowieso zorgvuldig opgebouwd en ligt er nooit te dik bovenop. Veel (achtergrond)info haal je uit genoemde flashbacks en uit kranten die her en der over de locaties verspreid liggen. Via deze papieren informatiebron krijg je namelijk filmpjes te zien waarin uit de doeken wordt gedaan wat er zich buiten jouw gezichtsveld allemaal afspeelt in Los Angeles.

In het begin zijn de aanwijzingen nog schaars en ben je nog redelijk blanco maar naarmate het verhaal vordert en je meer kranten verzamelt, zul je als speler langzaamaan steeds meer lijntjes met elkaar kunnen verbinden.

SPEUREN

Het leeuwendeel van de game is opgedeeld in zaken die jij, in de huid van Cole Phelps, op zult moeten lossen. Je begint het spel in een tutorial, als simpele agent, maar doordat Cole laat zien dat hij heel ijverig is, zal hij zich al snel opwerken van straatagent tot Traffic Detective, Homicide Detective, Vice en Arson (rechercheur).

Iedere nieuwe zaak begint op het bureau, alwaar je een opdracht krijgt toebedeeld, en dan begint de fun. Je eerste doel is altijd om het plaats delict uit te pluizen, en dat houdt in dat je zowel het lichaam (het betreft meestal een moord) dient te onderzoeken als in de directe omgeving zult moeten speuren naar clues.

Gedurende het onderzoek zullen alle nuttige aanwijzingen automatisch worden opgeslagen in je notitieboekje, dat je altijd en overal kunt raadplegen. Je hoeft dus niet zelf dingen op te schrijven of te onthouden, hoewel het de boel soms wel wat

"IK HEB ME GEEN MOMENT VERVEELD OF GEËRGERD."

IRE

JEROEN LOST MOORDEN OP







makkelijker maakt als je de nodige informatie in je achterhoofd opslaat. Na het onderzoek van de crime scene zul je altijd de nodige nuttige informatie hebben verzameld, waarna het onderzoek naar de toedracht van de moord in een nieuwe fase belandt. Want nu komen we aan bij het onderdeel waar de game in uitblinkt: de ondervragingsscènes.

ONDERVRAGEN

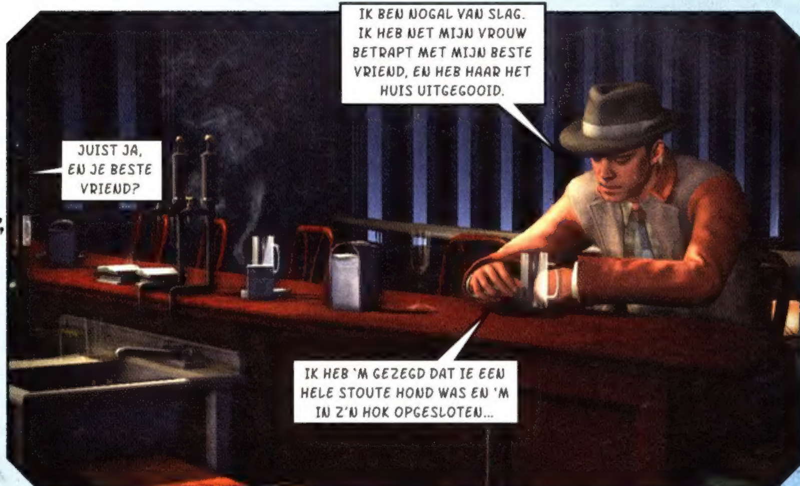
Op het plaats delict heb je dus de nodige aanwijzingen verzameld. Als het een beetje meezit, heb je de naam van het slachtoffer kunnen achterhalen en wellicht ook zijn of haar adres. Heb je wel een naam maar geen adres, dan is een simpel telefoontje (overal op straat vind je handige politietelefoontjes) naar het bureau voldoende om de locatie op een presenteerblaadje aangeboden te krijgen. Wat rest is een bezoekje aan de woning waar je vermoedelijk de familieleden aan zult treffen en kunt ondervragen. Het is tevens een mooi moment om het huis even op mogelijke aanwijzingen te inspecteren want de neus van een rechercheur blijft altijd en overal speuren, natuurlijk.

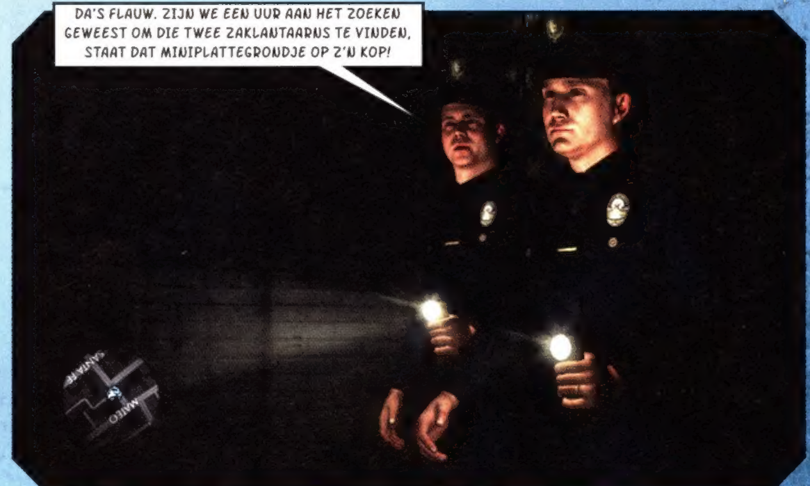
Tijdens de interviews zul je stijl achterover slaan van de ongelooflijk realistische gezichtsanimaties die Team Bondi samen met Depth Analyses (zie kader Motion Scan) heeft ontwikkeld. De acteerprestaties van de bekende en minder bekende acteurs spelen hierbij een zeer grote rol. Tijdens het vraaggesprek kun je namelijk heel vaak aan de gezichten van de ondervraagde personages aflezen wanneer ze liegen of de waarheid spreken. In het begin van de game zijn die signalen nog vrij voor de hand liggend, bijvoorbeeld wegkijken of slikken, maar na verloop van tijd wordt de non-verbale communicatie steeds subtieler, en wordt het steeds meer een kwestie van je gezonde verstand gebruiken om leugens van waarheid te kunnen onderscheiden. Je zult ook steeds vaker je notitieboekje moeten raadplegen en je geheugen moeten aanspreken met betrekking tot de dingen die je hebt ontdekt tijdens je inspecties en eerdere vraaggesprekken.

Heel goed luisteren naar wat men precies zegt, wil ook nog wel eens helpen. Dat is namelijk in sommige gevallen echt niet zo makkelijk en wanneer je iemand (valselijk) beschuldigt, zonder keiharde bewijzen te hebben, kan de persoon dichtklappen en krijg je echt geen nieuwe info meer los. Iets wat het oplossen van de zaak aanzienlijk compliceert.

FALEN

Nu moet je niet denken dat je gedurende alle (moord)zaken alleen maar op zoek bent naar aanwijzingen en bezig bent met het ondervragen van verdachten. Iedere zaak is net weer even anders en dat kan gedurende het onderzoek leiden tot een auto-achtervolging, een vuistgevecht »





LOS DE MOORD OP EN SCOOR EEN ROCKSTAR-SHIRT

PUEDO

Lees deze PU goed door, check regelmatig PU.nl en wanneer je een echte speurneus bent, zul je antwoord kunnen geven op de volgende vier vragen:

- Wie is er vermoord?
- Met welk wapen?
- Wat is de plaats delict van deze gruweldaad?
- En natuurlijk: Wie is de moordenaar?

Heb je alle aanwijzingen gevonden? Mail dan naar: ***prijsvraag@powerunlimited.nl*** met als onderwerp PUEDO of stuur een oldskool briefkaartje naar ***Power Unlimited, Postbus 3389, 2001 DJ Haarlem o.v.v. PUEDO.***
Onder de goede inzenders verloten we een van de tien dope Rockstar-shirts die we net binnen hebben gekregen.





» een shootout of een achtervolging te voet, over daken enzovoort. Toch, de belangrijkste aanwijzingen zullen altijd uit de vraaggesprekken komen, daar ligt tijdens elk onderzoek de focus op.
Als je gedurende het onderzoek fouten maakt, heeft dat helaas geen invloed op de uiteindelijke uitkomst van het verhaal. Natuurlijk vreet het aan je als je een zaak "oplost" maar wel de verkeerde de bak in hebt gestuurd en je krijgt als beloning dan ook slechts één ster voor zo'n zaak (het maximum is vijf). Tevens zal je leidinggevende je effe flink uitkafferen en word je formeel de deur gewezen tot je bewezen hebt dat je van je fouten hebt geleerd. Spijtig genoeg blijft het alleen bij woorden en zul je niet écht weer de straat op moeten om als beginnend agentje boeven te vangen. Iets dat ik persoonlijk een beetje jammer vind; je mag als speler best wat harder gestraft worden voor je falen.

MOTIONSCAN

Zo'n twee maanden geleden zijn we in het diepste geheim naar Los Angeles gevlogen om daar met eigen ogen de techniek achter L.A. Noire te bekijken en mee te maken!
Mee te maken inderdaad, want ondergetekende mocht zelf plaatsnemen in de stoel om het scanproces van zijn smoelwerk te ervaren. Het resultaat van veertig minuten visagie en drie gekke bekken zie je hieronder.
Mocht je nieuwsgierig zijn hoe het precies allemaal in zijn werk ging, scan dan onderstaande QR code met je smartphone (wel effe een gratis QR reader app downloaden) of surf naar ***www.pu.nl/motionscan***.



INTUÏTIEPUNTEN

Maak je fouten, dan zijn de gevolgen dus minimaal, hoogstens zul je er iets langer over doen om in rang te stijgen. Gedurende de game krijg je namelijk de mogelijkheid om promotie te maken (iets dat verder geen directe invloed heeft op het verhaal) en dat doe je door punten te scoren als je tijdens verhoren op de juiste manier reageert. Verzamel je genoeg punten, dan stijg je in rang.
Ook verdien je dan zogenaamde intuition points die je kunt inzetten om bijvoorbeeld op het plaats delict alle aanwijzingen te krijgen die er te vinden zijn. Of je kunt tijdens een interview een foutief antwoord weghalen of je kunt andere gamers om raad vragen. Ben je namelijk lid van Rockstar's Social Club dan kun je kijken wat de rest van de gemeenschap heeft gedaan bij die vraag. Het werkt een beetje als de hulplijnen in Lotto Weekend Miljonairs.
Naast het op de juiste manier reageren tijdens de verhoren, kun je ook tijdens je free roam de nodige punten verzamelen. Zo kun je reageren op radio oproepen van het hoofdkwartier waarin je wordt gevraagd om tussendoor even wat boeven in de kraag te vatten. Er zijn veertig van dit soort misdrijven (tien per rol die Cole heeft) die variëren van bankovervallen tot aanrijdingen. Het is een beetje te vergelijken met de stranger missies in GTA IV. Een derde manier om intuition points te verzamelen, is door al rondrijdend bezienswaardigheden in kaart te brengen. Met bezienswaardigheden moet je denken aan het Chinese Theatre en het Roosevelt Hotel op Hollywood Boulevard. Kijk, geef ik je zomaar tien puntjes cadeau.

MET OF ZONDER HULP

L.A. Noire spelen kan, met name voor de meest fanatieke gamers, een beetje overkomen als suf rondlopen en reageren op geluidjes. Het punt is namelijk dat je tijdens alle onderzoekjes muzikale hints krijgt die verraden dat er een interessante aanwijzing in de buurt is. Ook zal de muziek die tijdens de onderzoeken speelt, daadwerkelijk ophouden wanneer je alle aanwijzingen hebt gevonden. Iets dergelijks gaat ook op voor de actie onderdelen die je na (te) vaak te hebben gefaald, zelfs kunt overslaan.
Hiermee laat L.A. Noire zien dat het een hele toegankelijke game is, waar een breed publiek van kan genieten.
Wij hardcore gamers kunnen deze hulp natuurlijk lekker uitzetten om zo zelf de échte speurneus uit te hangen.

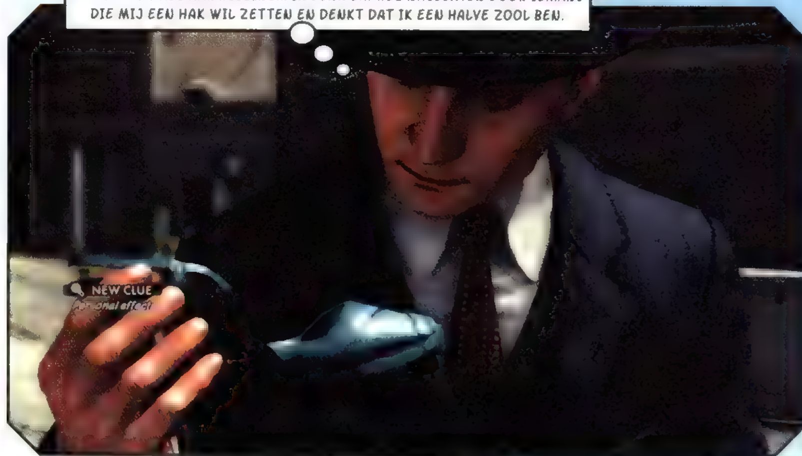
GEEN GTA

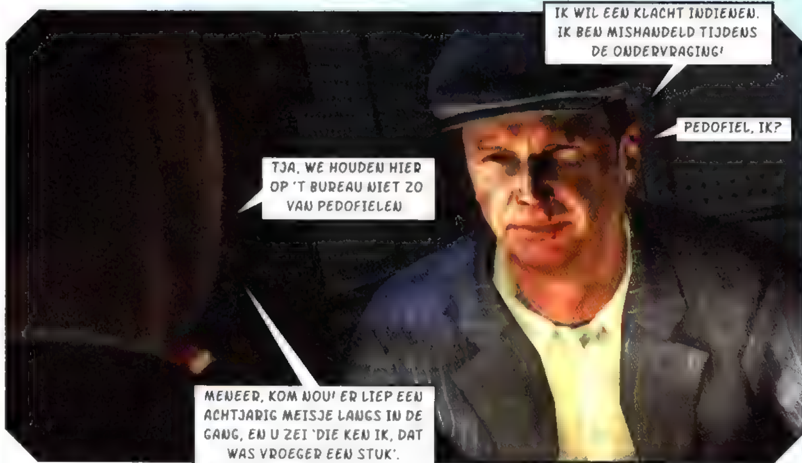
Ik liet net al heel voorzichtig de woorden free roam en GTA IV vallen, en dat deed ik bewust heel voorzichtig want ik wil absoluut de indruk vermijden dat





Die motion scanning techniek is zo subtiel dat je aan de huidskleur kunt zien dat je liegt...





jullie zouden gaan denken dat L.A. Noire als twee druppels water lijkt op die andere serie van Rockstar. Als je je de game op het gebied van free roaming ergens mee zou moeten vergelijken, kom je eerder terecht bij een game als Maffia II.
Denk dan ook niet dat je tijdens het rondrijden allerlei spannende dingen zult beleven, want voor L.A. Noire geldt dat je het plezier echt uit de missies





en het overkoepelende verhaal moet halen. Wel ben ik er ná het uitspelen van de game op uitgetrokken om nog wat extra kleine misdaden op te lossen en oldtimers te verzamelen die her en der geparkeerd staan. Er valt sowieso genoeg te verzamelen voor iedereen die dat graag doet.

WELKOME AFWISSELING

Belangrijkste vraag is natuurlijk: is L.A. Noire de moeite waard?
En nadat ik de game helemaal doorgespeeld heb, kan ik deze vraag met een volmondig 'ja' beantwoorden.
De game is een bijzondere ervaring waarbij het verhaal echt de boventoon voert en de actie pas op de tweede plaats komt. Er zijn, naast alle rustige onderzoekende gedeelten, wel degelijk momenten waarbij de actie de boel overneemt, maar deze komen slechts sporadisch voor. Wel is het zo dat de actiemomenten telkens goed gekozen zijn; er wordt dan echt naar een climax toegewerkt. Je voelt als het ware aankomen dat er iets 'heftigs' staat te gebeuren en dat werkt hier heel goed. In mijn ervaring zijn er net genoeg van die actiemomenten om het speurwerk af te wisselen en te voorkomen dat de gameplay eentonig zou worden.
Het maakt L.A. Noire tot een adventure met een goede pacing, heerlijk verloop en een verhaal waar ik met veel plezier mijn tanden in heb gezet. Ik heb me in ieder geval in de kleine twintig uur die ik over de game gedaan heb geen moment verveeld of geërgerd.
Foutloos is de game niet, maar de grafische missertjes zijn het noemen niet waard en de popup is nergens storend, waardoor de fantastische spelervaring fier overeind blijft staan. Daarbij is de game in mijn ogen een welkome afwisseling, gezien al die actievolle shooters die momenteel de schappen van de gameshops in beslag nemen.
Tot slot nog een allerlaatste tip: schakel tijdens het spelen over op zwart wit, dan komt de game pas helemaal tot zijn recht.



CONCLUSIE

Een weergaloos verhaal, fantastische nieuwe techniek als het gaat om gezichtsanimaties en een verademing ten opzichte van al die gelijksoortige shooters.


JEROEN

SCORE 95

Ik gok zo rond de 25 à 30 uur wanneer je voor de volle honderd procent gaat.

L.A. NOIRE
PS3 / XBOX 360
TEAM BONDI / ROCKSTAR GAMES
1 SPELER
OUT NOW
18



POWERSPY

- De E3 nadert met rasse schreden. Dat is op de redactie te merken aan een aantal zaken. Ten eerste doet iedereen opeens verschrikkelijk aardig tegen bazen Maarten en Niels om maar voor het reisje naar LA in aanmerking te komen. Ter vergelijking: normaliter trekken de redacteuren zich net zoveel aan van het hoofdredactionele gezag als Rockstar van ons als we vragen om preview versies van hun games.
- Ten tweede krijgen we veel klachten van publishers die door Jan gestalkt worden met verzoeken voor exclusieve Behind Closed Doors sessies. Vandaar ook dat veel Nederlandse pr-medewerkers in mei van telefoonnummer veranderen.
- Tenslotte gaat iedereen opeens in de weken voor de E3 keihard sporten, wetende dat er straks een week lang gegeten wordt als varkens. Wat natuurlijk geen reet helpt.
- Behalve dan bij Wouter, wiens gezondheid er met het Amerikaanse eetregime stukken op vooruit gaat vergeleken met het ranzige voer dat hij in Nederland tot zich neemt.
- JJ gaat ook dit jaar niet mee. Het trauma van zes dagen ziek in z'n hotelkamer naar het plafond staren, is nog steeds niet verwerkt. Het is zelfs zo erg dat ie thuis nog steeds op het balkon slaapt om maar geen plafond te hoeven zien.
- Van Maarten hoefden we gelukkig die nieuwe Zumba-game niet te reviewen. Gezond zijn is leuk, maar het moet ook weer niet te gek worden.
- Het is sowieso levensgevaarlijk die Zumbashit (die in Engeland gewoon strak op 1 stond en games als Shift Unleashed 2 en Dragon Age 2 er uit verkocht). Maakt jouw vriendin je straks blij met de kreet dat ze graag met je wil gamen, start jij Black Ops op, blijkt het om die Zumba-ellende te gaan..
- Er zijn inmiddels door spelers vier miljoen Little Big Planet 2 levels gemaakt. Het zou een kleine tachtig jaar duren om al die levels door te spelen.
- Jeroen is er inmiddels aan begonnen.

DUKE NUKEM FOREVER WAS EINDELOOS

Binnenkort komt Duke Nukem Forever uit, maar hoeveel van de game was er nu eigenlijk al af toen 3D Realms in juni 2009 haar deuren sloot?

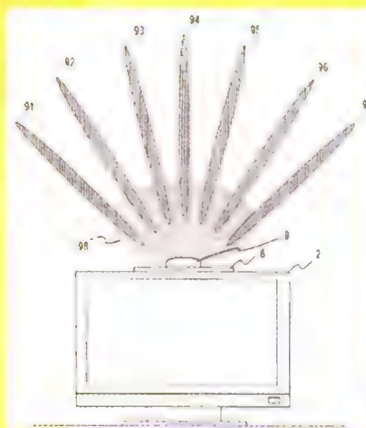
Een van de medewerkers van het voormalige 3D Realms heeft er onlangs een boekje over opengedaan. Volgens hem was het spel voor 75 à 80% af, maar wel op een hele vreemde manier. "De actie, de wapens, de A.I., dat was allemaal klaar, maar er zat helemaal geen verhaal in het spel, geen dialoog, geen herkenbare karakters, geen muziek en bovenal: geen eind!"
Laten we hopen dat dit eind straks wel in de definitieve versie gestopt is, want wat is nou een spel zonder einde? Eeuh, een heeeel lang spel?



LEUK BEDACHT, NOOIT GEKOMEN

DE Wii LIGHT

Nintendo heeft in 2009 een patent aangevraagd voor de Wii Light, een accessoire dat je - net als de sensorbalk - aan je Wii moet koppelen en op je tv moet plakken.



Vervolgens zouden de LED-lampjes in het ding ervoor zorgen dat bepaalde kleuren vanaf je tv op de muur erachter en erboven worden geprojecteerd. Denk aan een gele kleur als je met Link de Gerudo Desert binnenwandelt, langzaam wisselende blauwe tinten tijdens het spelen van Endless Ocean, of vrolijk knipperende discolampen bij Just Dance. Bij Sonic Colours zou het trouwens ook leuk werken.
Maar helaas, het betreft slechts een patentaanvraag uit 2009. En net als bij eerder openbaar geworden patentaanvragen van Nintendo (wij herinneren ons een footballcontroller en een zadelcontroller) zal dit ding ook wel nooit werkelijkheid worden. Wat in dit geval eigenlijk wel jammer is.

PAK ECHTE MUNTEN MET MARIO

De meeste mensen zijn het allang weer vergeten, maar Mario is zijn carrière in de speelhallen begonnen. En hij duikt er af en toe nog wel eens op.

Een paar jaar geleden troffen we Mario nog aan in een speciale versie van Mario Kart, maar ook een paar maanden geleden, in het hierbij afgebeelde vier-speler spel van Capcom waarin je met een combinatie van geluk en behendigheid 'echte' munten kunt verdienen (van die metalen muntjes die je tegen knuffels en andere prijzen kunt inleveren bij de kassa).
Jammer dat deze kast alleen in Japanse speelhallen verschijnt, want hierop hadden wij ook best eens een gokje willen wagen.

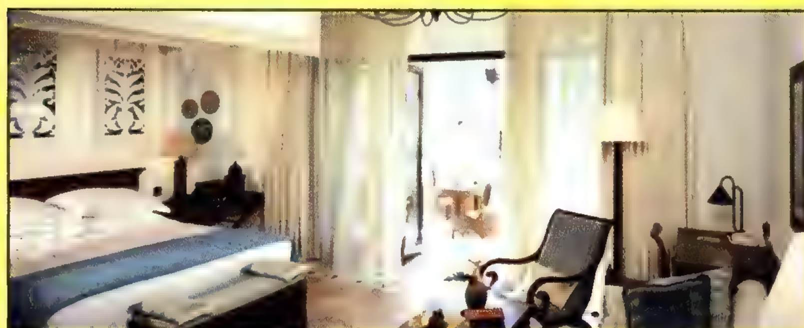


PU GOES DUBAI!

In dit nummer kun je een uitgebreid verslag lezen over de luxe perstrip van Jan afgelopen maand naar Salt Lake City, Utah.



De mazzelaar vertoefde een kleine week in een heus ski-resort om de hele line-up van Bethesda te aanschouwen en kreeg een eigen lodge toegewezen. Met open haard!
Toch kan het blijkbaar nog gekker want op het moment dat je dit leest zijn Jan en Maarten net zongebruind terug van een week... Dubai! Palmen, zon, klatergoud en decadente luxe buitelden over elkaar heen en dat allemaal om de nieuwe games van Namco Bandai onder de aandacht te brengen.
Eerlijk is eerlijk, er zaten een aantal hele grote verrassingen en dikke games bij maar het hotel waar de twee verbleven, overtrof werkelijk alles waar onze redacteuren in 17 jaar PU-historie mochten verblijven. We hebben het hier over het Madinat Jumeirah Resort, een complex bestaande uit drie poepsjieke, met elkaar verbonden, vijf sterren hotels, aan het water, opgebouwd uit super-de-luxe hotelkamers en vergezeld van een uitgebreide Spa & Fitness en alle denkbare faciliteiten.
In de volgende PU lees je een uitgebreid verslag hiervan en op PU-TV kun je rond deze tijd al de nodige filmpjes vinden van een aantal Namco Bandai games die geshowd werden op deze exotische, tot de verbeelding sprekende locatie.
Uiteraard konden de twee pestkoppen het niet laten bij terugkomst een aantal 'vakantiekiekjes' onder onze neus te duwen. Bah!



OOK IN BRAZILIË BEGRIJPEN ZE ER NIKS VAN

Wat wij in Alphen meemaakten, gebeurde ook in Brazilië in Rio de Janeiro. Daar schoot een 23-jarige weirdo twaalf vrouwen en kinderen dood op een school.

De grootste krant in Brazilië, de Globo, wees in al haar almachtige wijsheid games aan als schuldige. Want, zo meldde de krant, het kon niet anders dan dat deze man de moorden pleegde omdat hij veel GTA speelde. Immers, in dat spel kreeg je extra punten als je vrouwen en kinderen doodschoot!
Verschillende PU-redacteuren hebben alle vier de GTA's meerdere keren van voor naar achteren doorgespeeld maar niemand heeft ergens bonuspunten voor het doodschieten van kids en chicks gevonden. Zucht...

"IK HEB EEN DRUKKE BAAN, KOM MOE THUIS, MOET DAN MET MIJN VROUW BOODSCHAPPEN DOEN, HUIS SCHOON MAKEN EN DE KIDS TE ETEN GEVEN, DAARNA MET DE KIDS SPELEN EN DAN ALS HET EEN UUR OF TIEN IS, BEN IK KAPOT. WAAR HAAL IK DAN DE TIJD VANDAAN OM TE GAMEN?"

De gamer zou volgens onderzoeken gemiddeld 34 jaar oud zijn, maar volgens deze Amerikaanse man van 34 klopt daar geen hol van.

ACTIVISION IS BOOS

Activision is boos, en wel op ons. Want wij begrijpen de grootmacht uit Californië helemaal verkeerd.

Bij Activision zijn ze namelijk helemaal niet evil en helemaal niet uit op geldgewin, maar juist heel lief.
Oké, dit is wellicht een wat vrije vertaling van een klein media-offensief van hun kant, maar boos waren ze wel, daar is geen woord aan overdreven.
Volgens Dan Winters, head of development, hebben ze bij de grootmacht gewoon te kampen met het 'nummer 1 syndroom'.
"Voor de fusie met Blizzard waren wij de schattige en aaibare nummer twee, maar nu we de nummer één zijn, is er opeens een hoop haat.
Winters ontkent ook dat Activision hun studio's alle vrijheden ontneemt.
"We werken nog steeds op dezelfde manier als voorheen en elke studio heeft zijn eigen identiteit en sfeer."
In principe houden we bij de PU niet van gejank en hoge bomen vangen nu eenmaal veel wind, maar vreemd is het natuurlijk wel dat voorheen EA altijd de gebeten hond was en dat zij, nu ze de nummer twee zijn, opeens cool en aardig worden gevonden, maar Activision veelal geen goed kan doen. Terwijl iedereen toch echt WoW en Black Ops speelt.
Dus misschien hebben ze een punt en moeten we Activision gewoon op hun daden gaan beoordelen. En die daden gaan snel komen. De geruchten gaan bijvoorbeeld dat er een aantal spectaculaire zaken rond de Call of Duty-franchise zullen plaatsvinden. Hopelijk horen we meer op de aankomende E3.

POWERSPY

- Wat fijn al die waanzinnige trailers van Battlefield 3 die DICE inmiddels bijna wekelijks de wereld in stuurt, maar als ze in dit tempo doorgaan, hebben we als de game uitkomt, alles al gezien.
- En van Modern Warfare 3 zien we dan weer helemaal niks. Zo zouden die game toch niet vergeten zijn bij Activision?
- Dat Bobby Kotick straks in oktober opeens tijdens een vergadering uitgilt: 'shit, nu weet ik ineens wat we vergeten zijn!'
- Michael Jackson: The Experience ligt dus in de winkels. Gezien de hoge tonen die de King of Pop doorgaans in zijn liedjes wist te halen, wil de Powerspy niet weten wat voor vreselijke geluidsoverlast en burenruzies dit spel gaat opleveren als half Nederland probeert Billy Jean of Thriller na te zingen.
- Hoe! wel mogelijk dat dit het eerste spel wordt waarmee daadwerkelijk een verband tussen het spelen van computergames en geweld aangetoond kan worden.
- Als je die game ooit zou moeten recenseren, zou je een gevarenbonus moeten ontvangen.
- Niet alleen zet je als reviewer je relatie op het spel als je je voor de ogen van je vriendin volkomen belachelijk maakt door de Moonwalk in de huiskamer te doen, ook dien je je door haar regelmatig in je ballen te laten trappen om de hoge tonen te halen.
- id Software heeft de Deathmatch mode van RAGE in de vuilnisbak gekieperd. Daarvoor in de plaats komen een Co-op mode en een nieuwe mode genaamd Combat Rally.
- Volgens Ed klinkt dat als een rallygame vol bugs en glitches.
- Opmerkelijk: in de maand dat de 3DS uitkwam, verkocht Nintendo meer gewone DS'en dan 3DS'en.
- Omdat je van een afstand niet meteen het verschil ziet tussen de twee handhelds, hoopt de Powerspy niet dat er nu een half miljoen mensen dom naar hun DS zitten te staren en dat ding in allerlei hoeken voor hun ogen houden...

POWERSPY

- Volgens Rare is Voice Control the next big thing voor Kinect.
- Oftewel we zitten straks met zijn allen pief, pauw, pang, pang, herlaad, schuil, sta op, sprint, mik links op hem, pief, pief... te roepen tegen een scherm.
- Dan nog liever naakt die Zumba game testen in de etalage van de Amsterdamse Bijenkorf...
- ... op zaterdagmiddag.
- Opmerkelijk: werkt Tiger Woods zo'n beetje het slechtste jaar uit zijn carrière af, verkoopt Tiger Woods 12 beter dan ooit.
- Of zouden mannen hem om die andere putter en ballen opeens cooler vinden?
- Volgens THQ baas Danny Bilson klopt het cijfer 71 voor Homefront op gamerankings.com niet.
- De Powerspy ondersteunt deze mening. De game was inderdaad langer dan 71 minuten
- Volgens Rockstar was Red Dead Redemption bedoeld voor de PS2 en de Xbox.
- Dat heet nog eens vorstelijk je deadline missen
- Het kan natuurlijk nog erger. Duke Nukem Forever was al in de maak voordat de PSX bestond.
- Volgens Tony Hawk komt er in 2012 een nieuwe Tony Hawk.
- Graag met een gewone controller dit keer, want de Powerspy heeft niet weer nieuw parket in zijn woonkamer liggen
- Sinds Maarten hoofdredacteur is geworden, wil JJ geen PES of FIFA meer tegen hem spelen.
- De man heeft namelijk geen zin om na een paar dikke overwinningen drie maanden alleen maar Zumba games te mogen reviewen.
- En dat JJ wint is zeer waarschijnlijk nu hij het jaarlijkse FIFA-toernooi binnen de game-industrie gewonnen heeft. Om de bokaal te winnen, versloeg hij meerdere pr-medewerkers van publishers
- Dus als er in de komende PU's geen advertenties staan en games opeens te laat op de redactie binnenkomen, dan weet je wie de schuldige is.

"OM SUCCESVOL TE ZIJN, HADDEN ZE 'M IN DE HERFST VAN 2009 MOETEN UITBRENGEN."

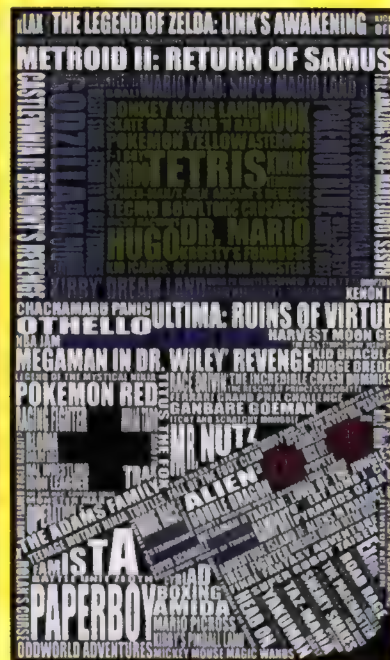
Analisten zijn lekker optimistisch over een mogelijke HD Wii2.

IN GESPREK MET: ED BOON

CREATIVE DIRECTOR MORTAL KOMBAT



PU: De nieuwe Mortal Kombat kan gezien worden als een reboot van de serie. Komt MK na jaren van omzwervingen eindelijk weer thuis?
BOON: Na onze laatste game werden we overstelpt door fans die het blood & gore misten uit vroegere games. Ook kregen we heel veel verzoeken om terug te keren naar 2D. Toen was ons duidelijk wat we moesten doen. Deze Mortal Kombat is een ode aan MK 1 en MK 2. We hebben er nog een schepje bovenop gedaan en zijn all the way gegaan met geweld, schade, de manier waarop bloed en fatalities in beeld komen en ga zo maar door.
PU: Het originele MK deed destijds nogal wat stof opwaaien. Politiek en ouders spraken er schande van. De tijden zijn weliswaar veranderd, maar ben je niet bang dat jullie door het excessieve geweld van de nieuwe MK opnieuw jullie billen branden?
BOON: Nee. De rel rond de eerste MK was vooral ingegeven door het feit dat er nog geen rating aan de game verbonden was. En het moge duidelijk zijn dat Mortal Kombat geen game is die gespeeld dient te worden door jonge kids. Ik ben blij met het rating systeem, dat houdt de zaken helder en duidelijk. En bovendien, Mortal Kombat is zo overdreven, zo over de top, het geweld is absurdistisch en de game neemt zichzelf niet serieus. Wie dat niet ziet...
PU: MK was je eerste game en gelijk een enorm succes, maar waarom hebben jullie ooit voor een vechtspel gekozen en niet voor een RTS bijvoorbeeld?
BOON: We richtten ons in de beginperiode vooral op de arcadehallen. En het vechtgenre was daar op dat moment toonaangevend. Maar we hadden geen idee dat MK zo'n gigantische hit zou worden. Het heeft iedereen verrast.
PU: Wat is je favoriete vechtgame van Japanse makelij?
BOON: Dat moet Street Fighter IV zijn, een fantastisch spel. Ik ben fan sinds Street Fighter II maar Capcom heeft zich met dit deel weer overtroffen.



WEL ALLE GAMES OP EEN STOKJE...

Je moet er misschien even een vergrootglas voor opsporen, maar dan zie je ook wat. Namelijk alle games die ooit op de Game Boy zijn uitgekomen. Allemaal!
Ed heeft ze op de eerste dag van de deadline allemaal gecontroleerd omdat er, zoals altijd, toch geen artikelen van de redacteuren binnenkwamen.

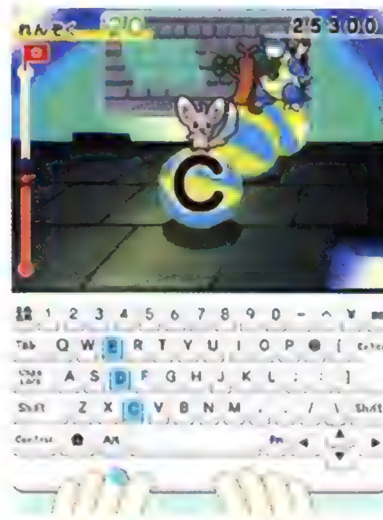


BATTLE & GET: POKÉMON TYPING

Vorige maand vond Jeroen nog dat de makers van Pokémon eens iets heel nieuws moesten verzinnen...



We nemen aan dat hij toen niet doelde op Battle & Get: Pokémon Typing. Dit onlangs in Japan uitgebrachte spelletje wordt geleverd inclusief een minitoetsenbordje dat je aan je DS kunt klikken. Met de bedoeling daarop zo snel mogelijk de namen van de in beeld verschijnende Pokémon te typen, want zo moet je die mormels in dit spel vangen.
Dat is minder origineel dan het lijkt, want eenzelfde soort opzetje zagen we twaalf jaar geleden ook al in Typing of the Dead. En waarschijnlijk is het ook geen game die Jeroens liefde voor Pokémon weer aan zal wakkeren. Maar geinig is het wel.



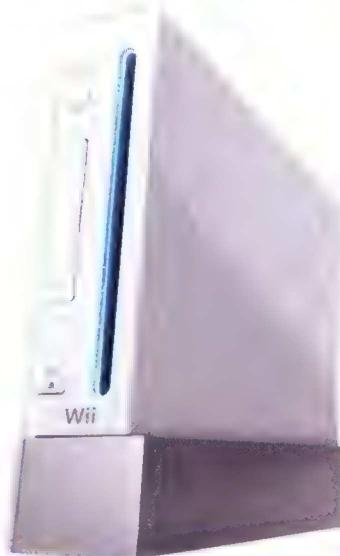
POWERSPY

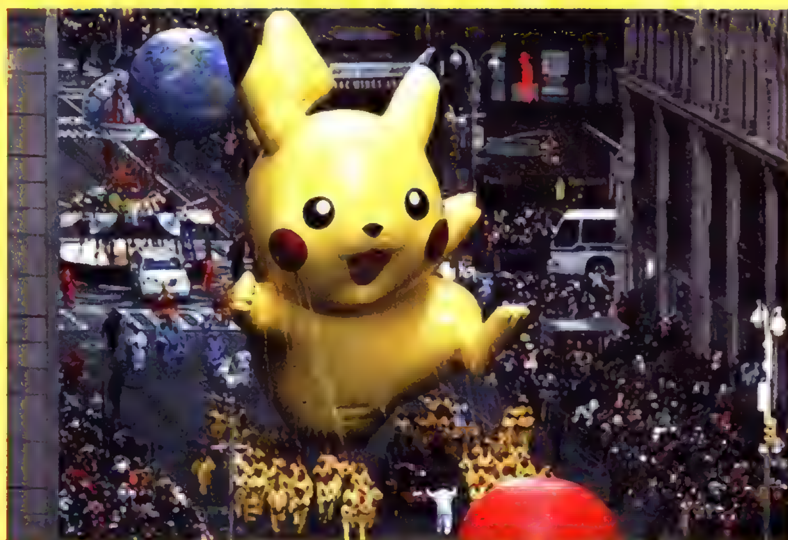
- Volgens Activision is Guitar Hero helemaal niet dood, maar is de franchise gewoon even op pauze gezet.
- Het lijkt Pink Floyd wel, dan weer uit elkaar, dan weer bij elkaar, dan weer uit elkaar, etc.
- Dat stramien volgend, komt Guitar Hero straks natuurlijk weer met een comeback in een andere bezetting.
- De Powerspy zelf is trouwens wel even klaar met Guitar Hero. Dan speelt hij nog liever Zumba in een kooi met hongerige leeuwen en een stuk spek aan zijn turnpoloeres. EA zoekt personeel voor een nieuw deel uit de Army of Two reeks. Inderdaad Army of Two Three.
- Ubisoft baas Yves Guillemot wil dat er snel een next-gen console komt.
- De Powerspy wil dat er snel een goede game van Ubisoft komt waarin je niet hoeft te dansen, schreeuwende konijnen hoeft te weerstaan of te springen over Middeleeuwse daken.
- Bizar. Terwijl Barcelona in het echt met afstand het beste, succesvolste en mooiste voetbal speelt in de wereld, speelt in FIFA 11 en PES 2011 vrijwel niemand online met deze club.
- De Powerspy is benieuwd hoe EA Sports en Konami dit probleem in de 2012 delen gaan oplossen. Misschien meer power aan die dwergen meegeven?
- Square Enix gaf de eerste Final Fantasy ooit die naam omdat het bedrijf vrijwel bankroet was en dit spel echt hun 'final fantasy' was.
- Dan vraagt de Powerspy zich meteen weer af waarom id Software hun game 'Doom' noemde.
- De Bethesda dagen zouden oorspronkelijk in Europa gehouden worden maar op het laatst verschoof de boel naar Salt Lake City in de VS.
- De Powerspy vermoedt dat Jan ook wel naar dit event, waar onder meer de nieuwe Elder Scrolls werd getoond, was afgereisd als het op Antartica had plaatsgevonden.
- ... pffs als ie er per waterfiets naartoe had gemoeten.



PRICE CUT Wii AANSTAANDE

De bomen staan in bloei, de vogels hebben hun eieren gelegd, de zon schijnt, iedereen is goed gemutst en terwijl de Wii een beetje op zijn laatste benen loopt, doet Nintendo een geste naar de gamer met een krappe beurs en verlaagt de prijs van haar spelcomputer. Tenminste, dat zie ik deze maand in mijn Glazen Bolletje.
Het zou passen bij de aanhoudende geruchten rond de Wii 2 HD, want voordat je een nieuwe console dropt, wil je natuurlijk eerst je ouwe voorraad er doorheen jassen en dat doe je onder andere door diezelfde voorraad lekker scherp geprijsd aan te bieden.





REUZENPIKA GESIGNALEERD

Terwijl veel mensen zich zorgen maken over kerncentrales en resistente bacteriën, krijgen wij het benauwd van heel andere dingen.

Aanleiding daarvoor is deze foto met daarop een reusachtige Pikachu die met een grote grijns dreigt duizenden mensen te vertrappen.
We hebben altijd geweten dat het een demon in rattenhuid was, wachtend op het juiste moment om de apocalyps te ontketenen. Hoeveel meer bewijs heeft de mensheid nog nodig?



AMERIKA VERSUS JAPAN

Er gaan geruchten dat de iPhone 5 ongeveer tegelijkertijd met de NGP, oftewel de PSP2 in de winkels zal liggen en wel rond de feestdagen van 2011.

Het gerucht ontstond nadat een goed ingevoerd Amerikaans businessblad meldde dat de productie van de nieuwe telefoon van Apple niet voor deze zomer zou beginnen. Het gerucht zou volgens JJ best eens waar kunnen zijn. "De iPhone is net als de iPad steeds meer een game handheld geworden. En games zijn steeds belangrijkere content geworden voor Apple. Door de iPhone 5 tegelijkertijd met de NGP te releasen, toont Apple aan het gevecht met de nieuwe handheld van grootmacht Sony aan te durven.
En voordat je denkt dat de Amerikanen dit gevecht verliezen; de iPad 2 kwam tegelijkertijd uit met de 3DS en dat heeft Nintendo's feestje toch wel een beetje bedorven. Niet alleen qua verkoopcijfers maar ook in media-aandacht.

PANDORA'S TOWER

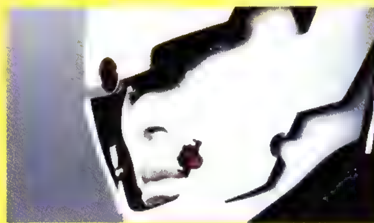
Terwijl de geruchten over de Wii 2 het nieuws domineerden, bracht Nintendo in Japan onlangs nog een interessant ogend spelletje naar de 'oude' Wii.

We hebben het over Pandora's Tower, een avontuurlijk actiespel dat wel wat op Zelda lijkt. Hoofdpersonage Ende gebruikt bijvoorbeeld niet alleen zwaarden maar ook een hookshot-achtige ketting om in kerkers over afgronden te slingeren en vijanden te verslaan.
Dat vechten gaat echter wel wat bruter en sierlijker dan in Zelda, waardoor een vergelijking met God of War eigenlijk ook best voor de hand ligt. Temeer omdat in Pandora's Tower omgevingen en monsters uit de Griekse Mythologie de toon zetten.
Al met al een spel dat we erg graag in Europa zien verschijnen, dus laten we hopen dat Nintendo op de E3 een Europese release aankondigt.



SUPERIEURE COSPLAY

Dat Japanners cosplay (voor de leek: het verkleed als gamescharacter de straat op gaan) zeer serieus nemen, weten we dankzij de foto's die Steven altijd neemt tijdens de Tokyo Game Show. Dat is inderdaad wel wat meer dan een maillot aantrekken of een maf petje opzetten. Maar ook in Japan heb je cosplay en cosplay. En Omi Gibson is cosplay met de hoofdletter 'C'. Bekijk de foto's van haar nieuwe Cyborg Ninja suit uit Metal Gear Solid maar eens. Je zou bijna willen dat onze politie er zo bij liep.



COMMENTAAR

BREVET VAN ONVERMOGEN VOOR DE MEDIA



JJ

Dat er weer een gek met een geweer zijn gestoorde ding heeft gedaan, is vandaag de dag helaas niet meer zo verrassend. Verrassend was wel dat die shit in Nederland gebeurde. Alphen aan de Rijn om precies te zijn. Een stadje in Zuid-Holland waar normaal nooit wat gebeurt, en nu dit…

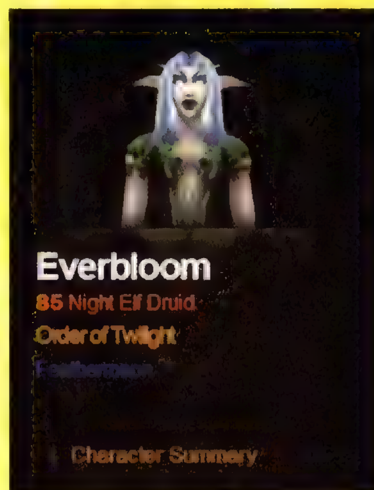
Op het moment dat het drama plaatsvond, was ik op vakantie in Spanje en zag ik de ellende in een bar voorbijkomen op Sky News. En meteen dacht ik dat het niet langer dan een dag of twee zou duren voordat een idioot in de pers het verband zou leggen met games. Ik bedoel, jonge gast, hoodie op, computers in beslag genomen, schieten in een winkelcentrum… En inderdaad, bij thuiskomst logen de krantenkoppen er niet om. De zielige sukkels!

Dat deze link keer op keer gelegd wordt, is al triest maar wat ik nog triester vind, is de reden waarom men het doet. Want het is puur onvermogen. Men kan namelijk de vinger niet leggen op de beweegredenen van zo'n gast, daarvoor staat zo'n actie gewoon te ver af van ieder weldenkend mens. Toch wil men een verklaring en dan is de link naar een genre van vermaak dat men ook niet begrijpt, de computergame, al snel gemaakt. Zeker journalisten zullen niet graag toegeven dat ze iets niet snappen. Het publiek eist immers dat de media antwoorden geven.

Waarom wil niemand in de media gewoon toegeven dat zo'n gast knetter is? En dat je dus blijkbaar zó knetter kunt zijn dat je dingen doet die niet te verklaren zijn. Is dat ook niet wat knetter zijn is, dingen doen die niemand begrijpt? Ongetwijfeld dat die gast games speelt, dat doen vrijwel alle jongeren en jongvolwassenen, maar hij kijkt ook TV, leest boeken, surft op het net, etc. Zou die gast ook zijn maffe ding doen als de daad niet uitgebreid op TV kwam? Nee, want hij zoekt de openbaarheid op om op te vallen. Moeten we dan TV gaan verbieden?

Kortom, iedere keer dat de media weer met 'het games verhaal' op de proppen komen als er een mafkees de trekker overhaalt, weet dan wat daar achter zit: onvermogen. Wij gamers moeten ons er daarom maar geen hol van aantrekken.





PACIFISTISCHE WORLD OF WARCRAFT SPELER

Iedereen die World of Wafcraft wel eens gespeeld heeft, weet dat het voor een groot deel hard werken is. Je krijgt dat level 85 echt niet zo maar cadeau.

Stel je nu al dit werk eens voor (echt een paar weken gamen) en vermenigvuldig dat met een miljoen, dan heb je een beetje een voorstelling van de prestatie van Everbloom, een Amerikaanse gamer die, hou je vast, level 85 wist te bereiken zonder ook maar één persoon of wezen te doden! Alle 85 levels werden bereikt met 'mining' en 'herbalising'.

We zeggen het bij de PU niet gauw, maar dit is toch wel een gevalletje van 'geen leven' hebben.

POWERSPY

- Schrikken voor Niels toen zijn vriendin onlangs een flinke emmer water liet ontkiepen bij het schoonmaken op de eerste verdieping en de watervloed zich [illegible] onder de vloer werkte.
- De PU baas heeft nu in zijn huiskamer een eigen Portal op het plafond.
- Qua timing deed zijn vriendin dat natuurlijk uitstekend met de release van Portal 2.
- JJ vindt deze game overigens volkomen kut en had hem een 3.6 gegeven als hij de review had mogen schrijven.
- Of dit cijfer te maken heeft met het feit dat JJ elke vorm van geduld ontbeert en al bij de eerste puzzel in huilen uitbarstte, wilde de man niet zeggen.
- Een Amerikaans onderzoek meldde onlangs dat electrostimulatie van de hersens de prestaties tijdens het gamen verbetert. Een apparaat dat 9 volt weet op te wekken, is daarvoor al genoeg.
- Het onderzoek zegt er helaas niet bij of je met het apparaat jezelf schokken dient toe te brengen voor betere skills of dat je gewoon steeds jouw opponent een opdonder met die taser moet geven.
- De Powerspy snapt nu waarom Wouter sinds kort z'n games test met een batterij in zijn mond.
- Leuk dat Portal 2, maar wij willen natuurlijk een nieuwe Half-Life! Volgens Valve werkt die game er zeker aan maar wordt de ontwikkeling hiervan opgehouden door het succes van Steam. Aan die downloadservice moet immers voortdurend gesleuteld worden.
- Je zou bijna iedereen gaan oproepen om je PC-games de komende twee jaar even illegaal te downloaden...
- Ondanks dat de Powerspy niet al te veel woorden wil vuilmaken aan de belachelijke verbinding die veel media legden tussen de schietpartij in Alphen aan den Rijn en Modern Warfare 2, toch een opmerking ter afsluiting van deze editie.
- De Powerspy heeft Modern Warfare 2 nog een keer uitgespeeld en Alphen aan den Rijn kwam er niet in voor.


Command & Conquer IV

C&C IS DOOD! LEVE C&C!

Het zag er lange tijd naar uit dat de laatste uren van Command & Conquer hadden geslagen. Command & Conquer 4: Tiberian Twilight kreeg slechts gematigd positieve reviews, de game was PC only en de inhoudelijke koerswijziging viel bij lang niet iedereen in goede aarde.


Jon van Caneghem

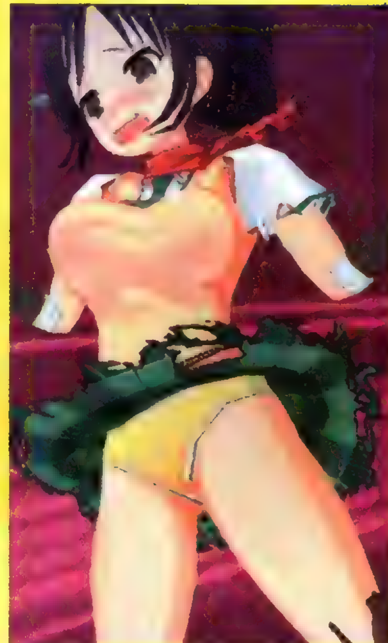
Toch stopt EA de serie niet in de ijskast. Sterker, een vrij nieuwe studio van EA, genaamd Victory Games (met kantoren in Los Angeles, Texas en Shanghai) is speciaal opgericht om de C&C franchise van vers bloed te voorzien.
Aan het hoofd staat Jon van Caneghem, een dude die voorheen aan de *Heroes of Might and Magic* series voor Ubisoft werkte en later president, medeoprichter en chief creative officer van Trion Worlds (Rift) werd.
Van Caneghem is heel duidelijk over de toekomst van C&C: "I want the fans to know that Victory Games is committed to bringing Command & Conquer back to the forefront for the next ten years and beyond. We'll be announcing our first new game later this year."
Wij vroegen onze Jan, C&C fan in hart en nieren, wat hij van dit alles vindt.
Jan: "Laat ik beginnen met te stellen dat ik nog steeds vind dat C&C 4 bij release te hard is aangepakt. Doet EA eindelijk eens wat anders met de serie, is het weer niet goed. Met name als multiplayer game is Command & Conquer 4 absoluut een verslavende game. Verder ben ik natuurlijk blij dat EA een complete studio heeft opgericht voor de reboot van deze franchise. Als de voortekenen niet bedriegen zal men, vergelijkbaar als bij StarCraft 2, terugkeren naar de roots van de gameplay maar uiteraard met moderne technologie. Dat is erg leuk, zeker, maar niet heel erg innoverend of baanbrekend, maar blijkbaar wel wat de fans willen."


Command & Conquer IV

LEKKERRR 3D

Ken je Senran Kagura? Dat is een spel voor de Nintendo 3DS.

In deze zijwaarts scrollende actieplatformer kun je kiezen uit vijf schoolmeisjes om je vijanden met brute ninjawapens, combo's en juggles te elimineren. Klinkt al cool, hè?
Maar het wordt nog cooler. Deze schoolmeisjes zijn namelijk gerangschikt op cupmaat en zullen tijdens de gevechten nogal wat kleerscheuren oplopen, waarbij de camera inzoomt op de spannendste delen. Dit alles in 3D, dus dat kon nog wel eens wat worden.
Kenichiro Takaki, de maker van Senran Kagura, hoefde na de introductie van de 3DS niet lang na te denken over het idee. In zijn blog I Love Nyu Nyu Breasts meldt hij: "Toen ik hoorde dat de 3DS kwam en wat de mogelijkheden van dit apparaat waren, dacht ik maar één ding: tieten." De eerste plaatjes brengen ons in elk geval in de stemming.





JAN KIJKT IN Z'N GLAZEN BOL

GOD OF WAR 4

Deze maand een extra Glazen Bol voorspelling. Want wat doemde plotseling op in de mist tussen heden, verleden en toekomst? Een getergde Spartaan die deze keer (verrassend!) samen met een mysterieuze kompaan zijn wraak zoekt.
Inderdaad, jongens en meisjes, God of War 4 is in de maak! De PS3 exclusive zal naar verluidt een online co-op mode kennen voor twee spelers, naast uiteraard een epische singleplayer ervaring. Ik verwacht vlak voor, op of vlak na de E3 de eerste onthullingen dan wel teasers. De game zelf dient zich in 2012 aan. Hoe dan ook; Kratos is terug en THIS IS SPARTAAAARGH!



E3 2011: JE ZIET EN LEEST ALLES OP WWW.PU.NL!

De mooiste week van het jaar gloort alweer aan de horizon. We hebben het natuurlijk over de week van 6 t/m 11 juni. De week waarin we worden overspoeld door al dat geweldige gamenieuws van de E3 in LA. En de week waarin jullie op pu.nl en PU-TV elke dag kunnen zien en lezen wat wij daar allemaal meemaken!

De villa waarin we verblijven is nog groter dan die van vorig jaar, en niet voor niets; we gaan namelijk met een crew van maar liefst tien mensen de vetste E3-coverage ooit schieten! Maarten moest er z'n jaarsalaris voor inleveren, maar dat doet ie graag voor jullie!
We gaan jullie op pu.nl bombarderen met blogs, artikelen en natuurlijk kakelverse PU-TV afleveringen.
Op deze pagina wat kiekjes om alvast in de sfeer te komen en een gratis tv-gids voor PU-TV!



"EEN STELLETJE DWAZEN, EEN VETTE VILLA, MOOI WEER, GRATIS DRANK EN NATUURLIJK GAMES, GAMES, GAMES! DAT IS EEN COCKTAIL VOOR ONVERGETELIJKE PU-TV AFLEVERINGEN!"



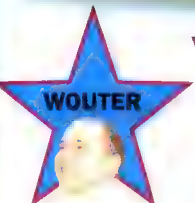




HET E3 2011-TEAM
JAN
MAARTEN
MARCELA
WOUTER
JURJEN
STEVEN
NIELS
CAMERAMANNEN







"ONZE BERICHTGEVING VAN DE E3 IS ALS EEN ZONNEBANK VOOR EEN GOOISCHE SNOL: ONMISBAAR DUS."

TV-GIDS PU-TV E3

Pak aan! Hier is de tv-gids van PU-TV voor de E3 2011. We hebben een prachtig uitzendschema voor je in elkaar gedraaid. Zet je klok er op gelijk (denk aan het tijdsverschil van negen uur) en pak die agenda's er maar bij, want je wordt zó verwend dat het haast lijkt alsof je er bij bent!
ONDERSTAANDE PROGRAMMERING IS VOLLEDIG ONDER VOORBEHOUD EN GAAT WAARSCHIJNLIJK NOG OMGEGOOID WORDEN. WAT DACHT JE DAN, BAKLAP? DE E3 IS PAS OVER EEN PAAR WEKEN!!!

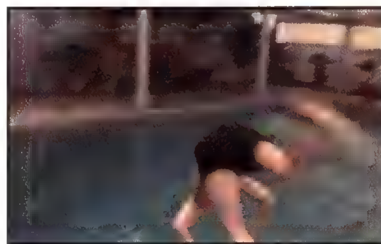
MAANDAG 6 JUNI
13:00 De PU redactie is aangekomen in Los Angeles. Wouter en Maarten geven een rondleiding door de luxueuze villa op Hollywood Hills.
20:00 De heren van het mooiste gamesblad ter wereld gaan met z'n allen naar de persconferentie van Nintendo waar ze met hun vette vingers aan de gloednieuwe console van the Big N mogen zitten.



DINSDAG 7 JUNI
11:00 Jurjen laat zien hoe een BBQ American Style er uitziet, vanaf het terras dat over LA uitkijkt.
14:00 Jan en Maarten blikken terug op de persconferentie van Sony.
19:00 Wouter en Maarten vertellen je alles wat ze gezien en gehoord hebben op de Microsoft persconferentie. Als Wouter z'n broek droog heeft weten te houden, that is.
20:00 De eerste dag van de E3 zit erop. Het eerste item vanaf de beursvloer op PU-TV!



WOENSDAG 8 JUNI
13:00 Jan weet nu al wat dé game van de show is, Wouter wacht de laatste dag nog af.
15:00 Jurjen is apetrots op de nieuwe Nintendo console en duikt uit pure vreugde in het zwembad, niet wetende dat het maar een halve meter diep is...
21:00 Na een halve week is het één grote bende in de PU-villa. Marcela laat de heren even goed zien hoe je een keuken opruimt.



DONDERDAG 9 JUNI
13:00 Microsoft, Sony, Nintendo, EA, Activision, Ubisoft; het geweld van de groten heeft indruk gemaakt op iedereen. Maar welke uitgever komt het beste uit de bus?
19:00 De laatste E3 dag is altijd een emotioneel gebeuren. We zijn moe van drie dagen games checken en feestjes afgaan, en nemen afscheid van de mooiste beurs op aarde. Tijd voor... een feestje!



VRIJDAG 10 JUNI
14:00 Het E3 team is bekaf en zit in het vliegtuig. Of we hier integraal beelden van te zien krijgen, is nog maar de vraag.

MAANDAG 13 JUNI
16:00 De E3 is nu een paar dagen achter de rug en in deze laatste PU-TV aflevering bespreken we de tops en flops van E3 2011.

BETHESDA TOONT GAMES VAN OLYMPISCH NIVEAU

Met vier games voor 2011 op stapel, waarvan Rage en The Elder Scrolls V: Skyrim als twee monstertitels bestempeld mogen worden, is dit een van de allerbelangrijkste jaren uit het bestaan van Bethesda Softworks. De Amerikaanse ontwikkelaar/uitgever had dan ook kosten noch moeite gespaard om niet minder dan honderd man in te laten vliegen naar Salt Lake City voor haar eigen BFG gamerdagen. Jan was de gelukkige die namens het PU front de verschillende titels mocht beoordelen op potentieel Olympisch eremetaal.



JAN KRIJGT HET WARM EN KOUD

PROLOOG

Het is half april en het sneeuwt in Park City, een stadje op een klein uur rijden van Salt Lake City. Ik bevind me op 2500 meter hoogte in de sfeervolle



Stein Eriksen Lodge, een vijfsterren ski-resort midden in de bergen. Het glooiende witte landschap om me heen imponeert en met een beetje fantasie waan ik me in Skyrim, het noordelijke gebied van Tamriel en decor van het aankomende The Elder Scrolls V. Ook in Park City zelf ligt een dik pak sneeuw en in de dagen die volgen, zouden de sneeuwvlokken nog meerdere keren naar beneden dwarrelen. Mijn tijdelijk onderkomen versterkt de magische sfeer die het resort uitademt. Ik heb al heel wat hotelkamers mogen betreden maar een kamer van bijna zestig vierkante meter compleet met openhaard voelt meer als een huis. Soms is het leven goed.

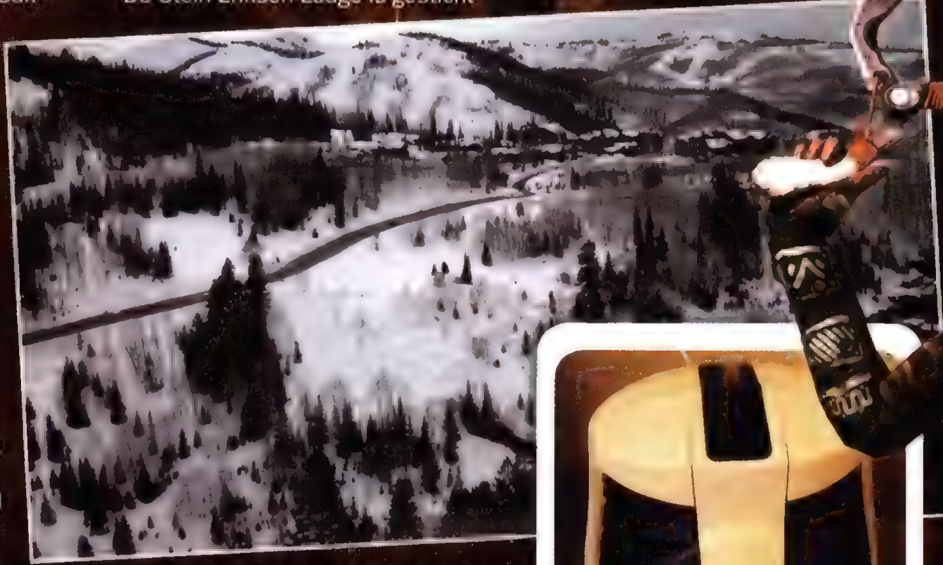


ONPRAKTISCH

Zo goed was het leven pakweg tien uur geleden echter niet. Toen waren we (de Benelux journalisten) halverwege onze reis naar Salt Lake City/Park City, een even schilderachtige als onpraktische locatie. Wetende dat het hoofdkantoor van Bethesda in Washington is, vraag je je af waarom men ons in hemelsnaam heeft opgezadeld met een reis van ruim twintig uur! Salt Lake City kent geen directe vluchten en dus maken we een tussenstop in Chicago. Inmiddels begint mijn voorhoofdsholteontsteking dusdanig op te spelen dat ik bij de connecting flight van Chicago naar SLC het gevoel heb dat mijn linker schedelhelft door mijn oog naar buiten geduwd wordt. Maar als ik vele uren later dan eindelijk mijn voetjes op een van de kingsize bedden vlei, de openhaard aanzet en het schema voor de komende dagen bestudeer, verdwijnen alle reisperikelen als sneeuw voor de zon: uitgebreide presentaties van The Elder Scrolls V: Skyrim, Prey 2 en Rage, hands-on met datzelfde Rage, Brink en Hunted, en een heuse Brink party/competitie. Daarnaast staan er interviews op het programma met kopstukken van Human Head Studios (Prey 2), id Software (Rage) en Bethesda (Skyrim). Nee, vervelen hoef ik me niet de komende dagen.

IN VERVOERING

De volgende dag ben ik vroeg uit de veren. De jetlag zorgt er voor dat ik om zes uur 's ochtends klaarwakker ben. Ik doe de televisie aan, zet een pot koffie en check mijn mail. Om half acht besluit ik een wandeling over het imposante terrein te maken. De Stein Eriksen Lodge is gesticht



door, hoe kan het ook anders, Stein Eriksen, een voormalig Noorse alpineskiër en de eerste Olympisch kampioen op de reuzenslalom in 1952. Dat Eriksen een groot (winter) sportman was, wordt wel duidelijk aan alle bokalen, prijzen en foto's die her en der in het complex hangen. Maar Salt Lake City staat natuurlijk recenter bij me in geheugen gegrift als ik terugdenk aan de Olympische Winterspelen van 2002. Het IOC (Internationaal Olympisch Comité) sloeg toen eveneens haar kamp op in de Stein Eriksen Lodge waar ik nu vertoef en menig deelnemend sporter vond hier zijn onderkomen. Wie weet heeft Jochem Uytdehaage wel in hetzelfde bed geslapen als ik, in kamer 117-3? Dat zou toch wat zijn? Uytdehaage die twee gouden en een zilveren medaille pakte. En Gerard van Velde die boven zichzelf uitsteeg, de 1000 meter won en een nieuw wereldrecord neerzette. Die schaatsers brachten negen jaar geleden heel Nederland in vervoering.



HOTELDEBOTEL

Ik heb namens de PU toch al in heel wat mooie hotelkamers mogen overnachten, maar deze keer leek het meer of ik een huis/appartement kreeg toegewezen. Een eigen openhaard, een walk-in closet, een badkamer met jacuzzi tub, twee belachelijk grote bedden en… een luchtvocht-reguleermachine. Die laatste blaast vochtige stoom de kamer in omdat de lucht in Utah nogal eens droog kan zijn. Kees van Kooten zou zeggen: "Modermismen" (inderdaad met een 'm').

RAGE: ID TERUG AAN DE TOP

Of ik straks eveneens in vervoering zal raken van de aanwezige Bethesda games is nog even afwachten, maar er zitten in potentie een aantal hele imponerende titels tussen. Games die het in zich hebben bepalend te zijn in hun genre, kandidaten voor eremetaal. Als ik de Olympische metafoor doortrek, dan begint de dag met een veteraan die al heel wat klinkende prestaties op zijn naam heeft staan maar de laatste jaren wat is weggezakt. Nog verre van afgeschreven, werkt deze atleet echter al een tijdje hard aan een comeback en die moet september van dit jaar gestalte krijgen.

Ik heb het natuurlijk over Rage, de apocalyptische titel van id Software. Of die comeback inderdaad gestalte krijgt, is echter geen uitgemaakte zaak want id Software's Doom 3, Quake 4 en de laatste Wolfenstein hebben bijvoorbeeld niet gebracht wat men ervan had gehoopt. De uitvinder van de first-person shooter was ooit toonaangevend, maar de afgelopen jaren is de developer uit Texas links en rechts ingehaald door ontwikkelaars als Infinity Ward, Crytek, Bungie, Valve, DICE en Epic. Het is id Software er dan ook veel aan gelegen met Rage terug aan de top te komen.

Rage is echt een ander soort game dan de spellen die men voorheen maakte. Het is weliswaar weer een first-person shooter, maar het is ook een car combat game, met een scheut vrijheid die je eerder bij een game als The Elder Scrolls verwacht, alsmede een spel met een flinke scheut RPG invloeden die voor een dosis diepgang zorgen die je niet eerder bij een id game zag.





SOUNDBITES TIM WILLITS [id SOFTWARE]

"WE HEBBEN ALIENS EN GANGEN [QUAKE], NAZI'S EN GANGEN [WOLFENSTEIN] EN DEMONEN EN GANGEN [DOOM]. WE WILDEN MET RAGE GEEN GAME MAKEN MET MUTANTEN EN GANGEN."

"DOOR DE NIEUWE ID 5 TECH ENGINE HEEFT HET ONTWIKKELEN VAN RAGE LANGER GEDUURD DAN GEPLAND, JA"

"RAGE WORDT GEEN KORTE GAME, ZEKER ALS JE ALLE ZIJOPDRACHTEN EN REPLAY MOGELIJKHEDEN VAN HET RAGE UNIVERSUM TER HAND NEEMT."

"DOOM 4 ZAL SNELLER HET LICHT ZIEN DAN JE VAN ONS GEWEND BENT. DE GAME IS OP DIT MOMENT IN EEN BEHOORLIJK VER GEVORDERD STADIUM. DE GAME ZAL MEER FILMISCH ZIJN DAN OOIT."

"BETHESDA KAN STRAKS GENIETEN VAN EEN PRIJZENKAST VOL BLINKEND EREMETAAL."



CO-OP

Tim Willits, Creative Director id Software heeft een leuke verrassing meegenomen naar Salt Lake City. De kleine man mag een grote onthulling doen: de multiplayer en de co-op mode van Rage. Beide zijn smakelijke toegiften op een verhalende singleplayer die volgens de wandelgangen een slordige vijftien uur moet gaan duren.

Oké, eerst de co-op mode dan maar, die Legends of the Wasteland is gedoopt en bestaat uit opdrachten/quests die los staan van de hoofdverhaallijn maar wel meer inzicht geven in de wereld van Rage. Tijdens het singleplayer avontuur zullen bepaalde personages, plaatsen en verhalen de revue passeren, en in co-op kom je samen met een vriend(in) oog in oog te staan met diezelfde personages, plaatsen en verhalen.

De game kent zowel online als offline (via splitscreen, joepie!) co-op waarbij het leveldesign zo is gedaan dat je vaak vanaf totaal verschillende posities de vijanden op de korrel neemt, bijvoorbeeld de een vanaf een balkon met een sniperrifle en de ander vanaf de straat achter cover. De Legends of the Wasteland missies lijken wat meer rechttoe, rechtaan te worden dan de veelzijdige singleplayer maar dat zal niemand als negatief ervaren. Bovendien leent de opzet van de Wasteland missies zich uitermate goed voor aanvullende DLC.

MULTIPLAYER

Echt verrassend is de mededeling dat Rage geen klassieke multiplayer zal kennen in de vorm van de bekende Deathmatch, Team Deathmatch of Capture the Flag spelopties. Feitelijk laat de bedenker van de Deathmatch de Deathmatch varen in z'n nieuwe game en dat mag je wel opmerkelijk noemen!

Daarvoor in de plaats krijgen we diverse modi waarin car combat en racen centraal staan. Willits uitleg is duidelijk: "Er zijn al genoeg shooters die traditionele multiplayer doen. Voor Rage willen we wat anders. Bovendien hebben we nog drie andere franchises die zich veel beter lenen voor de klassieke aanpak."

Fair enough, en de car combat voor zes tot acht spelers oogt erg vermakelijk. De mode die getoond wordt, kent blauwe tokens waar doorheen geracet moet worden in uitgestrekte maps vol schansen, meerdere ▸▸▸



routes, grotten, kloven, vuilnis en uitgebrande autowrakken. Hoe meer opeenvolgende tokens je pakt, hoe hoger de multiplier bonus en hoe meer XP en punten je verzamelt.
Uiteraard mag je diverse powerups inzetten zoals schilden, raketten en granaten om je tegenstanders in de wielen te rijden. Via een perksysteem upgrade je gaandeweg je wapens maar ook je bolide(s).
Het gaat te ver om te stellen dat Sony's Twisted Metal er een concurrent bij heeft, maar Rage's car combat ziet er prima uit.

ID BE BACK!

Ik maak nu gebruik van mijn dichterlijke vrijheid door een klein sprongetje in de tijd te maken, en wel naar dag drie. Op die dag, in de ochtend, mag ik maar liefst vijf verschillende levels van Rage doorspelen. Vijf levels die overigens totaal niet chronologisch gepresenteerd worden maar wel een goed beeld geven van hoe fraai de game oogt, hoe divers de gameplay van Rage is en hoe lekker en soepel alles bestuurt.
Waren de meeste games van id in het verleden grijs en bruin, Rage kent ondanks zijn apocalyptische insteek een behoorlijk zonnig, divers en fris kleurenpalet. Bovendien is de id Tech 5 engine daadwerkelijk in staat zowel smalle, kleinere ruimten als grote, uitgestrekte omgevingen vol detail en grafische lekkernijen in beeld te toveren.
De vijf onderdelen behelzen drie rondjes car combat racen in een arena (voor geld en nieuwe onderdelen) en meedoen aan Mutant Bash-TV, een morbide televisieshow waarin mutanten en boobytraps me belagen en ik me in verschillende ronden staande dien te houden ter vermaak van het volk. Geld verdienen doe ik ook want met het kleine legertje muntanten dat ik voor een joelend publiek afslachtte, heb ik mijn beurs behoorlijk gespekt.
De andere levels tonen verschillende plaatsen in de wereld van Rage waarbij ik zowel tegen mutanten, bandieten als soldaten van The Authority vecht. Die laatste spelen een belangrijke rol op de achtergrond maar blijken uiteindelijk de meest gemene en doortrapte tegenstander te zijn. Hun hightech wapens zijn 't echter waard om te veroveren. Minder hightech maar minstens zo leuk is de wingstick, een combinatie tussen een vlindermes en een boemerang waarbij je van een afstandje je vijanden op smakelijke wijze kunt onthoofden.
Waar de sterfscènes wat eendimensionaal zijn, en de A.I. van de tegenpartij omwille van de demo wat erg suïcidaal oogt, klinken en voelen de wapens heerlijk. De pace van de game is ook lekker vlot en soepel, niet zo stroperig als sommige console shooters nog wel eens kunnen voelen.
De vijf verschillende levels spelen, voelen en ogen zeer overtuigend en na afloop heb ik alleen nog maar meer zin gekregen in Rage.
Het moge duidelijk zijn: id Software is helemaal terug!

OLYMPISCH RAPPORT

Wat: *RAGE*
Wanneer: 16 september 2011
Disciplines: PC / PS3 / Xbox 360

Originaliteit: 
Uiterlijk: 
Gameplay: 

Juryrapport: "id Software heeft zich herpakt en is ouderwets in vorm. De id Tech 5 engine is tot zeer fraaie beelden in staat en de combinatie van verschillende soorten gameplay zonder de herkenbare, rauwe shooter elementen los te laten, alsook de veel meer open opzet van de speelwereld, lijkt nu al een winnende combinatie."

PREY 2: AANGENAME VERRASSING

Als ik me wederom waag aan een Olympische omschrijving, dan kan ik in het geval van Prey 2 spreken van een bekende atleet die zeker tot een topprestatie in staat is, maar waar ik aanvankelijk niet veel van verwachtte. Uiteindelijk kwam ie opvallend fit en fris uit de startblokken en liet ie een goede indruk achter. En dat terwijl deze sporter zijn oude tactieken en trainingsmethoden overboord heeft gegooid, en een hele nieuwe benadering heeft gezocht.
Even gewaagd als lovenswaardig, zo zou ik de aanpak van Prey 2 van Human Head Studios willen omschrijven. Vergeet indiaan Tommy, vergeet stoeien met zwaartekracht en tegen muren en plafonds op lopen en vergeet de portals uit het originele Prey. Jij speelt Killian Samuels, je bent ontvoerd door aliens en je slijt je dagen als Bountyhunter op planeet Exodus. Je bent omringd door andere buitenaardse types, maar niet door de aliens die je ontvoerd hebben. Daarnaast leid je aan geheugenverlies dus het precieze hoe en waarom zul je pas later ontdekken.
De makers noemen de wereld van Prey 2 Space Noir en mij deed het direct aan Blade Runner denken; een grimmige wereld waar van alles broeit en borrelt, gevaar om iedere hoek schuilt maar datzelfde gevaar ook een vette bounty kan opleveren.

VERTICALE VRIJHEID

Als bountyhunter begeef je je in de schimmige wereld van kroegen, stripbars (jawel, paaldansende aliens!), casino's en dubieuze winkeltjes. Er is altijd wel iemand in te rekenen en sidequests genoeg.
Grootste verrassing is dat Prey 2 een free roaming, open wereld firstperson shooter is. De verschillende steden en locaties die je aandoet, zijn niet zo omvangrijk als bijvoorbeeld in een Grand Theft Auto of Assassin's Creed maar nog altijd behoorlijk groot.
Daarbij kun je overal in en op klauteren. Verticale gameplay speelt dan ook een enorm belangrijke rol waarbij je sciencefiction-achtige wolkenkrabbers helemaal kunt



beklimmen. Dat is leuk, maar ook handig om je potentiële slachtoffers te spotten of een alternatieve route te kiezen.
Er zijn verhalende missies en zijmissies en het is helemaal aan jou wanneer je welke uitvoert. Naast de nodige handige guns en een perfect



SOUNDBITES CHRIS RHINEHART [HUMAN HEAD STUDIOS]

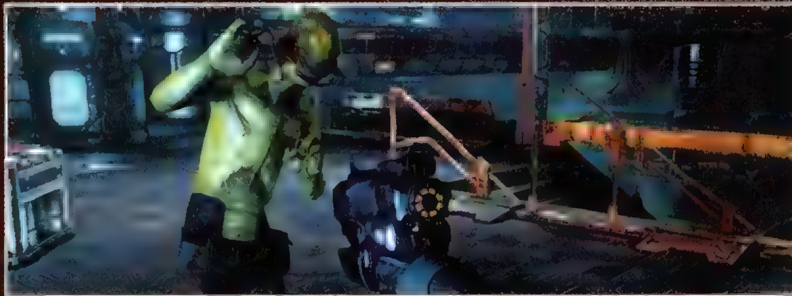
"HET WAS TE EENVOUDIG OM EEN STRAIGHT SEQUEL TE MAKEN MET OPNIEUW PORTALS EN ZWAARTEKRACHT. VOOR IEDERE GAME DIE WE MAKEN WILLEN WE IETS DOEN WAT NOG NIET EERDER IN HET GENRE IS GEDAAN. JE MOET JEZELF ALS GAMEMAKER VOORTDUREND UITDAGEN."

"WE KRIJGEN VEELVULDIG DE VRAAG NAAR EEN VERVOLG OP RUNE. VOOR DIE GAME HEBBEN WE HIER OOK NOG ALTIJD WARME GEVOELENS. DUS WIE WEET... ONE OF THESE DAYS?"

"JE SPEELT DEZE KEER MET KILLIAN SAMUELS, MAAR TOMMY (HET HOOFDPERSONAGE UIT PREY 1) ZUL JE LATER IN DE GAME WEL DEGELIJK TEGENKOMEN. HIJ SPEELT EEN BELANGRIJKE ROL."

coversysteem kent de game een heerlijk snelle pace: de soepele beweging en snelheid waarmee Kilian omhoog klautert, van platform naar platform springt, aan ledges hangt en nog steeds zijn guns kan legen (en dat allemaal vanuit first-person) is prijzenswaardig.
Daarnaast beschik je als bounty-hunter over allerhande gadgets die passen bij je job. Een visor bril die allerlei extra info verschaft, speciale laarzen waarmee je tijdelijk kunt vliegen/zweven, explosieve speeltjes en vallen om je targets in te rekenen, enzovoort. Dat inrekenen gaat overigens niet zo makkelijk. Vaak dien je eerst de henchmen van de bad guy in kwestie te arresteren, daarnaast vlucht een target vaak weg en dan volgt een intense achtervolging door de stad.
Zoals ik al zei: vergeet Tommy, vergeet Prey's portals; bountyhunting is de nieuwe stylo! ✪





OLYMPISCH RAPPORT

Wat: *PREY 2*
Wanneer: 2012
Disciplines: PC / PS3 / Xbox 360

Originaliteit:
Uiterlijk:
Gameplay:

Juryrapport: "Prey 2 maakt een gewaagde switch maar barst uit zijn voegen van de potentie. De vraag blijft nu even in hoeverre de gameplay meer zal behelzen dan alleen personages opsporen/inrekenen/afschieten, maar de spelwereld, de vrijheid en de soepele klim- en klauterpartijen tegen de achtergrond van een first-person shooter spreekt absoluut tot de verbeelding."

BRINK: POPULAIR



Terug naar de eerste dag wanneer ik mag aanschuiven bij de Britten van Splash Damage voor een multiplayer sessie met de objective based multiplayer teamshooter Brink.
We hebben in PU al een aantal keer over Brink geschreven en omdat je elders in dit nummer ook mijn review van datzelfde Brink kunt lezen, hou ik 't dan ook heel kort.
Wat mij vooral opviel, was het grote enthousiasme onder de journalisten tijdens het teamgeoriënteerd knallen. Stond bij de Hunted speelsessie menigeen na een tijdje op, bij Brink werd zelfs tijdens de lunch gewoon doorgespeeld.
Het is duidelijk dat Splash Damage het beste van haar twee vorige games, Quake Wars en Wolfenstein: Enemy Territory, verenigd heeft in Brink.
Later die avond vond er zelfs een heuse Brink competitie/party plaats waarbij Kamp Nederland net buiten de prijzen viel. Een irritante, luidruchtige dikke Duitser won nipt en dat stemde ons niet vrolijk. Tja, het blijven Duitsers die... Duitsers. ✪



OLYMPISCH RAPPORT

Wat: *BRINK*
Wanneer: Reeds verschenen
Disciplines: PC / PS3 / Xbox 360

Originaliteit:
Uiterlijk:
Gameplay:

Juryrapport: "Brink is uitermate gefocust en slaagt erin de objective based teamgeoriënteerde multiplayer shooter op veel vlakken te perfectioneren. De frisse grafische stijl - hyperrealistisch, karikaturaal zo je wilt - geeft de game een unieke look en de besturing is zo strak als een viool-snaar. Voor schietgrage spelers die graag als team opereren is Brink een winnaar om in de armen te sluiten."

HUNTED: THE DEMON'S FORGE: MIDDENMOTER



Dag drie begint met de reeds aangehaalde speelsessie van Rage. Daarna een trits interviews en dan een speelsessie met Hunted: The Demon's Forge van InXile Entertainment.
Probleem met deze actievolle dungeonbeuker is dat het spel duidelijk de middenmoot vertegenwoordigt maar het begeleidend team erachter van die aardige mensen zijn. Je durft ze bijna niet te vragen waarom ze toch zo'n generieke cast hebben neergezet in een game die qua genre inmiddels toch wel verder is dan hetgeen Hunted aanbiedt.
Toch weet ook Hunted te verrassen met de aankondiging van een heuse dungeon editor. Je bekijkt in een scherm van bovenaf (een deel van) de spelwereld als een platte kaart met hokjes. Ieder hokje is een omgeving binnen een level. Binnen een paar klikken bepaal je de route in die omgeving, welke type vijanden, hoeveel vijanden, wel of geen powerups en ga zo maar door. Daarna save je je maaksel, en kun je deze meteen testen door 'm te spelen. Een leuke feature waarbij jij het jezelf zo lastig kunt maken als je maar wilt.
Toch kan de editor niet verhullen dat de, overigens zeer pittige, ▸▸▸



▸▸▸ singleplayer en co-op mode, een beetje slordig ogen, de twee personages wel erg clichématig zijn ontworpen en de gameplay zelf gewoon niet heel erg lekker aanvoelt. Je bent een bul met een zwaard/bijl of een geile dame met pijl en boog maar de actie had simpelweg sneller en soepeler gemoeten. Ik mis een punch, ik mis een smerig soundeffect als ik een ondode doorklief, ik voel niet de gewenste kick als ik het zoveelste monster in mootjes hak. En dat is volgens mij toch niet de bedoeling... ✪

OLYMPISCH RAPPORT
Wat: *THE DEMON'S FORGE*
Wanneer: 3 juni 2011
Disciplines: PC / PS3 / Xbox 360

Originaliteit: 

Uiterlijk: 

Gameplay: 

Juryrapport: "Op vele vlakken heeft Hunted een generieke uitstraling. Het is het afslachten van orcs, soms een simpel puzzeltje oplossen, en het verzamelen van kristallen om je skills uit te bouwen. Aardig maar weinig wereldschokkend allemaal. Alleen de nieuw onthulde editor weet de game een klein extraatje mee te geven."



THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM: HET KLAPSTUK

Het klapstuk, het Koningsnummer, de 1500 meter schaatsen als het ware, had Bethesda voor het laatst bewaard. Ik heb het natuurlijk over de free roaming RPG die al zoveel buzz heeft gegenereerd en waar, naar het lijkt, bijna iedere gamer op zit te wachten.
Steven was eind 2010 al naar Bethesda afgereisd voor een sneak peek maar wat ik nu te zien kreeg, overtrof toch wel al mijn verwachtingen. Wat Steven toen schreef, bevestig ik bij deze: Skyrim is een evolutie, geen revolutie. Maar als evolutie zo'n mooie, rijke speelwereld vol gameplay, vrijheid en oneindige keuzes oplevert, dan teken ik daar instant met mijn eigen bloed voor.
De wereld van Skyrim is de reden waarom ik games speel. Ik wil me verliezen in een andere wereld. Ik wil me onder laten dompelen in een wereld waar ik van de ene verbazing in de andere val; waar ik mijn ogen en oren de kost kan geven, een plek waar ik dag en nacht wil vertoeven.
Dit alles gaat Skyrim ons bieden, jongens en meisjes. De rauwe, Vikingachtige wereld kent prachtige vergezichten zover je oog reikt. En de imposante besneeuwde bergen op de achtergrond dienen niet slechts als fraai decor; je zult er op den duur naar toe kunnen reizen. Het is bijna nog mooier dan het uitzicht vanuit mijn hotelkamer.





WITTE DEKEN VAN SNEEUW

Tijdens een willekeurige wandeling door Skyrim stuit je op dorpjes en steden waar iedereen zijn ding aan het doen is en zijn of haar eigen agenda heeft.
Interactie geschiedt niet langer volgens een statisch, apart scherm, maar is nu dynamisch en blijft onderdeel van de speelwereld. Al pratend vergaar je opdrachten, achtergrondinformatie en hints over de wereld, de mensen en de wezens om je heen.
Je hebt behoorlijk wat invloed op die wereld. Zo kun je bijvoorbeeld de houthakkershut saboteren zodat de productie van de bebaarde houthakker stokt, en dat heeft invloed op de lokale economie. Maar je kunt de goede man ook helpen, een paar munten verdienen en tevens je vaardigheden wat uitbouwen.
Wanneer de wandeling vervolgd wordt, zoeken we het hogerop en trekken we richting de bergen. Het begint langzaam te sneeuwen en dikke vlokken beginnen de rotsblokken en de paden te bedekken met een witte deken. Dan... gestamp en gedreun! Een enorme reus loopt in gedachten verzonken voorbij. Laat je de reuzen met rust, dan laten

zij jou met rust, maar dat geldt niet voor de Frost Orc die we vlot daarna op ons pad vinden. Tijd om het elfenzwaard dat we net uit een geheime crypte meenamen te hanteren. De makers vinden dat je Skyrim vanuit first-person moet spelen, maar mijn voorkeur ligt toch bij de third-person view. Zo zie ik mijn stoere, gespierde personage namelijk vol in beeld, en kan ik de combat beter volgen. Ik mag in beide handen wapens dragen: of een schild en een wapen, of een wapen en een spreuk, of twee spreuken (in iedere hand een) voor een nog krachtiger resultaat.

GESPIERDE DRAKENTAAL

Na de Frost Orc geveld te hebben, duiken we in een mountain dungeon waarin we steeds dieper afdalen. We vinden kisten met goud, levende skeletten, zuchtende ondoden, mysterieuze boeken, een enorme spin, een NPC opgerold in een spinnenweb die ons, ondanks dat we hem redden, toch een loer wil draaien, een gouden klauw die dienst doet als sleutel in een puzzel en komen uiteindelijk... bij de Drakenmuur waar we de taal van de Draken (shouts) leren. In totaal zijn er zestig woorden te leren, verdeeld over twintig shouts met elk drie niveaus qua sterkte. De shouts vormen de speciale krachten van de speler in Skyrim en daar zul je heel veel plezier van hebben. Jij bent namelijk een van de weinigen die over deze unieke krachten beschikt. Je alter ego draagt dan ook niet voor niets de naam Dragonborn.
De zeer uitvoerige demonstratie eindigt met een spectaculair gevecht met een draak! Een van de grootste gevechten ooit in een TES game. Dood je de draak dan neemt de speler de ziel van de draak over. Wat dat precies met je doet, wilde men nog niet verklappen, maar dat je er sterker van wordt, staat wel vast! ✪



SOUNDBITES TODD HOWARD [BETHESDA SOFTWORKS]

"NIET ALLE DRAKEN ZIJN JE VIJANDEN IN SKYRIM. MET SOMMIGE ZUL JE... EEH... SOORT VAN SAMENWERKEN. MAAR IK WIL DAAR NIET TE VEEL OVER VERKLAPPEN."

"DE WERELD VAN CONAN VORMDE EEN BELANGRIJKE INSPIRATIEBRON VOOR DE WERELD VAN THE ELDER SCROLLS V. RAUW EN PUUR."

"MET ID SOFTWARE OPGENOMEN IN DE BETHESDA FAMILIE KUNNEN WE ONDERLING INFORMATIE UITWISSELEN. CARMACK IS WERKELIJK EEN GENIE. WE BEZOEKEN ELKAARS STUDIOS EEN PAAR KEER PER JAAR. ALS GROOT ID FAN BEN IK ZO BLIJ ALS EEN KIND HIERMEE!"







GOTTA CATCH 'EM ALL!

Bethesda zorgde goed voor de media met drie maaltijden per dag. Wie tussendoor toch nog honger/dorst had, kon zich de hele dag tegoed doen aan koffie, koekjes, blikjes frisdrank en manden vol graanrepen. Vooral de peanutbutter-chocolate reepvariant was populair bij de aanwezige journalisten.

OLYMPISCH RAPPORT

Wat: *TES V: SKYRIM*
Wanneer: 11 november 2011
Disciplines: PC / PS3 / Xbox 360

Originaliteit: 

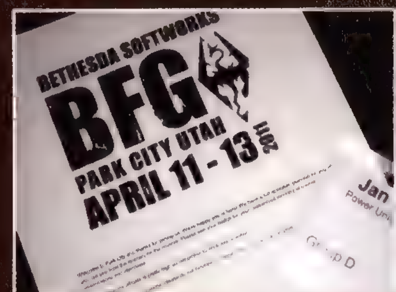
Uiterlijk: 

Gameplay: 

Juryrapport: "De prachtige, sfeervolle wereld die de noordelijkste provincie van Tamriel verbeeldt, huisvest een verbeterd vechtsysteem, een aangename vrijheid in de keuze van je vaardigheden, fraai vormgegeven vijanden, bombastische muziek en beeldvullende draken. Skyrim kon wel eens de GTA onder de singleplayer RPG's worden!"

EPILOOG

In het begin van mijn verhaal sprak ik over het enorme enthousiasme dat onze schaatsers tijdens de winterspelen hier in Salt Lake City, wisten los te maken bij de TV-kijkers in Nederland. Bij Skyrim ervoer ik bijna dezelfde euforie, want hemeltjelief wat wordt dat een gruwelijke game! Maar ook Rage en Prey 2 hebben me aan de buis gekluisterd met meer vrijheid en diversiteit dan ik vooraf had verwacht. Mijn mening over Brink lees je elders in deze PU en Hunted tenslotte was duidelijk de mindere broeder tijdens mijn Olympische avontuur in de sneeuw. Toch moet het wel heel raar lopen als Bethesda aan het eind van het jaar niet kan genieten van een prijzenkast gevuld met heel wat blinkend eremetaal. ✪



EA SHOWCASE
SMIKKELEN & SMULLEN

Als je niet beter zou weten, zou je denken dat EA ons gamers als onverzadigbare veelvraten ziet. Want ondanks dat de uitgever de afgelopen drie maanden al meer dan tien nieuwe games introduceerde, heeft men de broekriem allerminst aangetrokken. Sterker nog; de altijd hongerige Jan en Maarten vlogen naar Londen voor alweer de derde showcase binnen een half jaar tijd! Gelukkig was het opnieuw smullen geblazen.

PROLOOG: DE HAMBURGER VAN MAARTEN

Dagjes op en neer naar Londen hakken er altijd flink in. Dat moet ook EA geweten hebben want Jan en Maarten werden de avond voor de showcase al ingevlogen. Slimme move, zo begin je de volgende dag tenminste fris en fruitig. Minder slim: de organisatie had alle journalisten in verschillende hotels ondergebracht zodat we ongeveer het halve metrostelsel van de Engelse hoofdstad moesten afwerken om iedereen z'n bagage te droppen en daarna iedereen weer op te pikken voor het avondmaal. Uiteindelijk zaten we om 21:30 aan tafel (22:30 NL tijd) en schreeuwden onze magen om voedsel.
Maarten koos de allergrootste hamburger op de kaart, terwijl Jan voor de Sirloin steak ging. En de buffalo chicken wings vooraf gleden ook rap naar binnen.
De voedzame maaltijd maakte ons alleen nog maar nieuwsgieriger naar EA's lekkernijen de volgende dag...

ALICE: THE MADNESS RETURNS
EEN BEETJE VREEMD MAAR WEL LEKKER

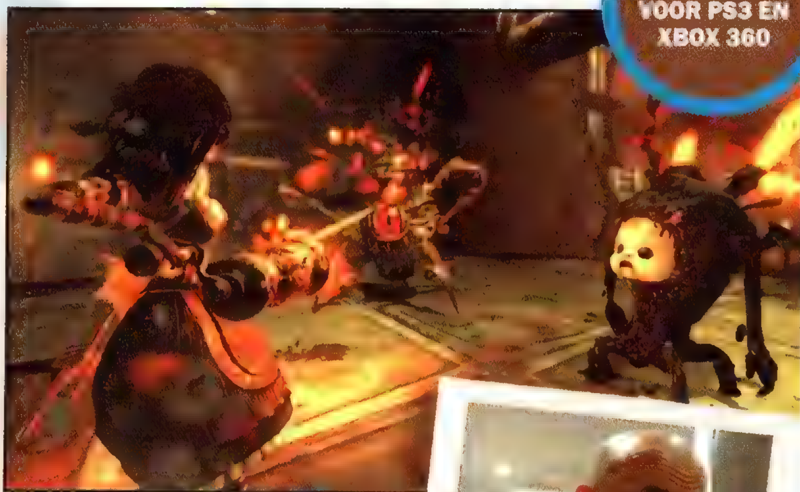
Alice: The Madness Returns is nu al een van Jan's absolute favorieten voor dit jaar en inmiddels is ook Maarten's aandacht gewekt.

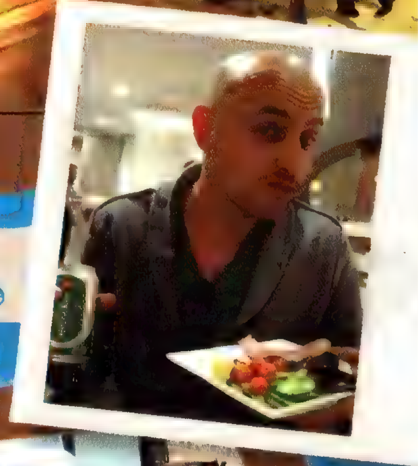
De game speelt zich af tien jaar na het origineel terwijl Alice nog steeds worstelt met het trauma over haar familie die bij een gruwelijke brand is omgekomen. Alice wordt nog altijd geplaagd door nachtmerries en hallucinaties. En dus keert ze terug naar Wonderland om voor eens en altijd de ware toedracht achter de dood van haar familie te ontrafelen.
Het eerste dat opvalt aan Alice: The Madness Returns is de prachtige, unieke vormgeving. De game is nog donkerder, bloederiger en vreemder dan het origineel. Platforming, puzzelen, close combat en third-person shooter elementen zijn samengevoegd in een zinnenprikkelende game waarbij de omgevingen je voortdurend verrassen en op het verkeerde been zetten.
Naast springen speelt vooral combat een grote rol. Vreemde vijanden belagen je zonder genade en dus is het hakken en beuken geblazen. Enerzijds heeft Alice de bloedspetters op het schort van haar jurkje zitten, anderzijds fladderen er prachtige vlinders van haar weg wanneer ze springt of een dash move maakt. Een vreemd maar intrigerend contrast.

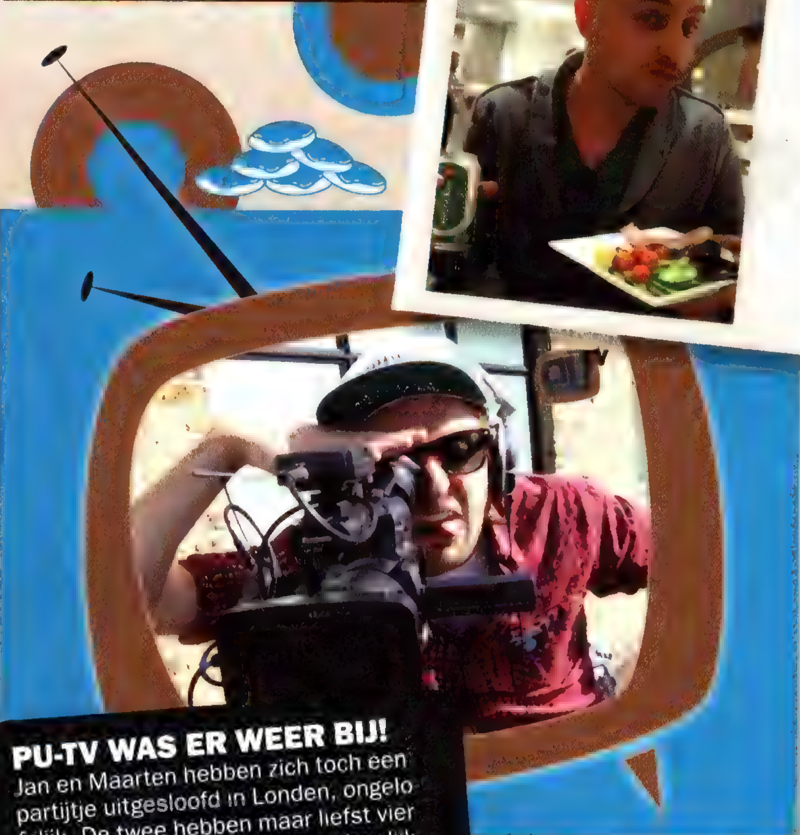


Geheel in stijl met het oorspronkelijke verhaal kun je Alice laten krimpen, maar er zijn ook momenten dat Alice juist uitgroeit tot reusachtige proporties.
De game laat je tanden van verslagen vijanden verzamelen als credits. Daarnaast verzamel je lost memories voor meer background info over je eigen verleden. Door op de reveal knop te drukken worden verborgen deuren en platformen getoond, alsook muurtekeningen die vertellen wat komen gaat of wat is geweest. De krijttekeningen op de muur zijn, geheel in lijn met de vormgeving van de rest van de game, hard en grimmig.

RELEASE: 16 JUNI VOOR PS3 EN XBOX 360







PU-TV WAS ER WEER BIJ!

Jan en Maarten hebben zich toch een partijtje uitgesloofd in Londen, ongelofelijk. De twee hebben maar liefst vier items opgenomen over respectievelijk Gattling Gears, Alice: The Madness Returns, Battlefield 3 en Kingdoms of Amalur: Reckoning.
Krokante beelden, gepeperde analyses en smakelijk commentaar vind je op: www.pu.nl/eashowcase



2011 IN LONDEN





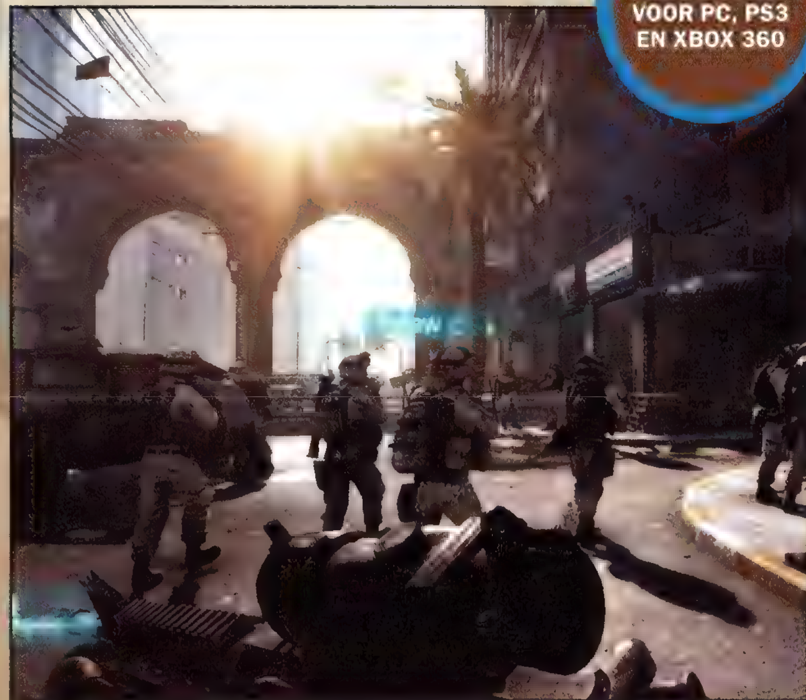
JAN & MAARTEN ZETTEN ER HUN TANDEN IN

BATTLEFIELD 3
HET KAVIAAR ONDER DE SHOOTERS

Jan had Battlefield 3 twee maanden geleden al in Zweden gezien maar stond opnieuw te popelen om de "next-gen shooter for current-gen consoles" nog een keer in al haar glorie te aanschouwen.

Zeker nu de militaire shooter draaide op een dikke PC met twee videokaarten in SLI opstelling was het niet vreemd dat Maarten tijdens de presentatie als een kleuter op zijn stoel zat te wippen van enthousiasme, en ook Jan weer opnieuw onder de indruk was van deze volvette shooter waarvan het water je in de mond gaat lopen.
Het principe dat het FIFA 2011 animatiesysteem (de ANT Engine) geïntegreerd is in de beestachtig krachtige Frostbite 2 engine zorgt voor prachtige, levensechte bewegingen van de personages in de straten van een door oorlog geteisterde stad.
Het geluid speelt ook een belangrijke rol waarbij de actie die op dat moment voor de speler het belangrijkst is, altijd dynamisch naar voren wordt gemixt en ingebed is in super HD geluid. Overigens stond het volume zo hard, dat het bloed zowat uit onze oren spoot.
Battlefield 3 heeft haar visitekaartje nogmaals afgegeven en als deze game geen Michelin ster krijgt voor verfijning en subtiliteit dan weten wij het ook niet meer.

RELEASE: NAJAAR 2011 VOOR PC, PS3 EN XBOX 360



WARP, GATTLING GEARS & FANCY PANTS *ONLINE ONLY SNACKS*

Het maken van big budget Triple A games is een zeer risicovolle, geldverslindende onderneming. Vandaar dat steeds meer (kleinere) ontwikkelaars zich storten op Xbox Live Arcade en PSN games.

GATTLING GEARS
Download only games kunnen nog steeds een miljoenenpubliek bereiken, iets wat wij van harte hopen voor Gattling Gears, een topdown shooter van de Amsterdamse studio Vanguard Games die ergens in mei uitkomt.
De game is superarcade en instant fun. Alleen of met z'n tweeën bestuur je een walker unit (een soort blikken Mech) en is het schieten, schieten en nog eens schieten op alles wat je tegenkomt, zoals vijandelijke units op de grond en in de lucht, maar ook talloze turrets, torens en gebouwen.
Tijd om op adem te komen en even rond te kijken is er niet, en dat is best jammer want de wereld is fraai vormgegeven en kent een cartoony Blizzard touch. Ondanks dat je voortdurend aan het knallen bent met kogels, granaten en raketten, heeft de game een zeer aaibaar uiterlijk.
De game schijnt minimaal vijf uur te duren en voor het ongetwijfeld scherpe prijsje willen wij alle Nederlandse gamers massaal oproepen dit spelleke betaald binnen te hengelen!



WARP
Aankomende zomer kunnen we aan de slag met het originele en eveneens liefelijk ogende Warp.
Je speelt een koddig buitenaards wezen dat moet ontsnappen uit een wetenschappelijk laboratorium.
Achter het schattige uiterlijk van deze stealth action game gaat echter behoorlijk wat bloed schuil.
Als alien kun je namelijk door ruimten heen warpen, maar ook in voorwerpen en mensen. Die laatste kun je overnemen en vervolgens laten exploderen in een plas bloed...waarna je op zoek gaat naar een volgend slachtoffer. Maar je kunt de hele game ook geweldloos spelen.



FANCY PANTS ADVENTURES
Fancy Pants Adventures is een sidescrolling platformgame gebaseerd op het beroemde handgetekende stickfiguurtje.
Al meer dan honderd miljoen keer zijn de gelijknamige flash browser games gespeeld op internet, maar nu krijgt Fancy Pants Man zowaar een console avontuur waarin hij zijn zusje Cutie Pants moet redden uit de handen van piraten.
Geinig, dat zeker, maar Gattling Gears en Warp maakten meer indruk op ons.



PLAY 4 FREE
MEER DAN EEN AMUSE

Volgens EA is het gratis gamegenre een enorm belangrijke toevoeging voor het uitbouwen van bestaande franchises. De filosofie erachter is tweeledig: bestaande franchises krijgen spin-offs en potentieel nieuwe fans, en met het microtransactie model kan de boterham extra belegd worden.

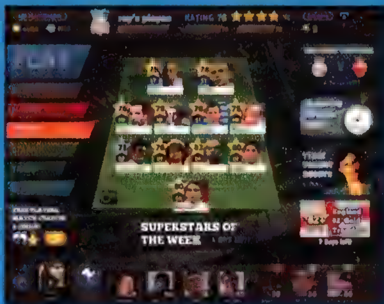
Neem **Battlefield Play4Free**, een gemodificeerde versie van Battlefield 2, voor 32 spelers die mogen knallen in de klassieke BF2 maps die een flinke update hebben gekregen. Zelfs semibejaarde PC'tjes draaien de game met gemak en als het levelen van XP en wapens je te langzaam gaat, kun je voor minimale bedragen je voortgang bespoedigen. De gameplay is snel, uitgebreid (er zijn zestien voertuigen beschikbaar, van tanks tot helikopters en jets) en de boel loopt als een zonnetje.



Maar EA wil meer en heeft zijn vizier gericht op Facebook. Ook hier betreft het extensies van bestaande franchises waarbij **EA Sports FIFA Superstars** een combinatie is tussen een sportmanagementsim en een soort tradingcard game.

De game huisvest de licentie van dertig competities, vijfhonderd teams en tienduizenden spelers. Zo kun je je eigen fantasy club samenstellen, voetballers ruilen met andere gamers, elkaar uitdagen en je skills vergelijken op wereldwijde leaderboards.

Het is allemaal vrij statisch maar binnen z'n genre behoorlijk verslavend.



Dragon Age Legends is alweer de tweede Dragon Age game voor Facebook. Het is turnbased, kent een geinig cel shaded stijltje en laat je spelen met drie classes (warrior, mage of rogue) die bijna dertig vaardigneden kennen, stuk voor stuk te upgraden tot tien levels.

Het leuke is dat het achtergrondverhaal enige overlap heeft met Dragon Age II en dat je in Dragon Age Legends speciale items kunt unlocken die je weer kunt gebruiken in datzelfde Dragon Age II.

Zowel Dragon Age Legends als FIFA Superstars maken gebruik van ingame loot/coins als echt geld dat je kunt omzetten om sneller items of goodies te krijgen, of in het geval van FIFA Superstars waarmee je meer potjes per dag kunt spelen.



SHADOWS OF THE DAMNED
ONSMAKELIJK FUSION GERECHT

'Dit is nu het voorbeeld van wat er mis is met de Japanse game-industrie', aldus een van de aanwezigen op de EA Showcase. En ook op ons maakte Shadows of the Damned een povere indruk.

Je kunt wel drie topkoks in je keuken hebben staan - Suda51 (No More Heroes), Shinji Mikami (Resident Evil) en Akira Yamaoka (Silent Hill) - als je met ingrediënten werkt waarvan de houdbaarheidsdatum verstreken is, kun je roeren wat je wilt maar blijft het een mager soepje.

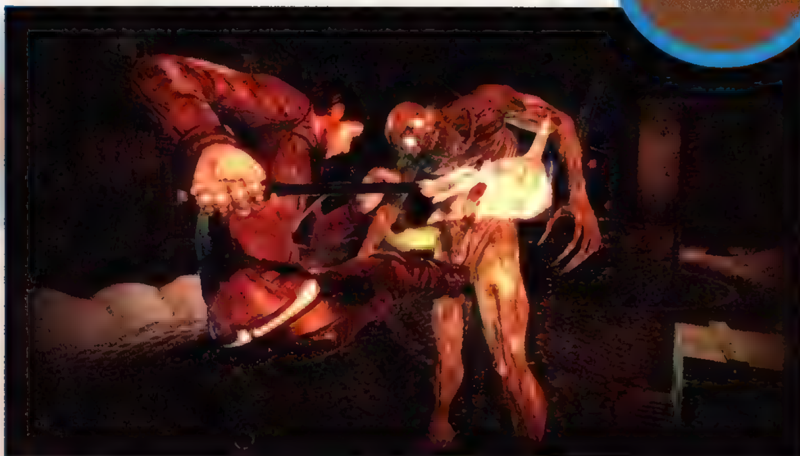
In SotD speel je Garcia, een professionele demonhunter die, gehuld in een leren jas en rijdend op een motor, op jacht is naar de demonen die zijn vriendin hebben gekidnapt.

De game neemt zichzelf allesbehalve serieus en is volledig over de top. Dat is prima maar dat kan niet verhullen dat de camera veel te dicht op Garcia zit, de golven vijanden volkomen generiek ogen en het leveldesign wel erg gangetje, gangetje is. Daarbij grossierde de game in kleine, maar irritante grafische glitches.

De game is feitelijk een simpele third-person shooter gemixt met mêlee action maar kwam op ons over als een mindere Dante's Inferno met guns, die geforceerd grappig wil zijn door z'n volstrekt absurde personages en puzzeltjes.

Waar Alice aangenaam gek is en consistent met het bronmateriaal en het universum, lijkt Shadows of the Damned een manier van Fusion koken waarover Gordon Ramsay zou zeggen: 'piss off'.

RELEASE: 24 JUNI 2011 VOOR PS3 EN XBOX 360



















KINGDOMS OF AMALUR: RECKONING
ALSOF EEN ENGELTJE OP JE TONG PIST

Grote verrassing van de EA Showcase was Kingdoms of Amalur: Reckoning. Met name Maarten werd helemaal gek van enthousiasme. Alsof hij na maanden pap met krenten een paar heerlijke, verse croissantjes als ontbijt kreeg…

Na een paar minuten gameplay en presentatie was het enige dat Maarten kon zeggen: "Dit is gewoon de singleplayer van World of Warcraft!" Dat slaat natuurlijk als een tiet op een taart, maar er zijn zeker overeenkomsten.

Het eerste dat je te zien krijgt, is een scherm waar je kan kiezen uit een ras. Gnomes, humans, een soort elfjes… Maarten was al verkocht. Vervolgens kies je een mannetje of een vrouwtje, een haarstijl, een kleurtje en eventueel een tattoo.

Niks nieuws of revolutionairs dus, maar als je vervolgens de game speelt en je ziet dezelfde cartoony look en feel als World of Warcraft en je loopt door de gigantische open wereld waar de wind boomtakken doet bewegen, het gras danst, sterren tevoorschijn komen als het nacht wordt… dan voel je direct al iets magisch.

Het is een singleplayer RPG en dus is het verhaal belangrijk, het exploreren en doen van quests speelt een grote rol en je bent uit op het krachtiger maken van je personage door loot te scoren. Het spel voelt nu al zo fijn en mooi aan; de keuzemomenten van muziek en geluid, de beleving, de presentatie en het gebruikersgemak zijn meer dan veelbelovend!

En dan hebben we het nog niet eens over het super geavanceerde en dynamische combatsysteem gehad! Denk aan magiërs die met vuur- en ijsballen schieten. Maar niet statisch en achterhaald zoals in WoW, maar twintig keer uitgebreider! Dodgen, kiezen uit een leger van spells op het juiste moment; of je nu een warrior bent met een schild of een rogue die z'n razendsnelle daggers heeft ingesmeerd met gif, het is en blijft dynamisch en lijkt bij elke computergestuurde tegenstander weer een genot.

Er is maar één minpunt: je zult nog wel effe moeten wachten om je honger te stillen. De game verschijnt pas in 2012.

RELEASE: 2012 VOOR PC, PS3 EN XBOX 360



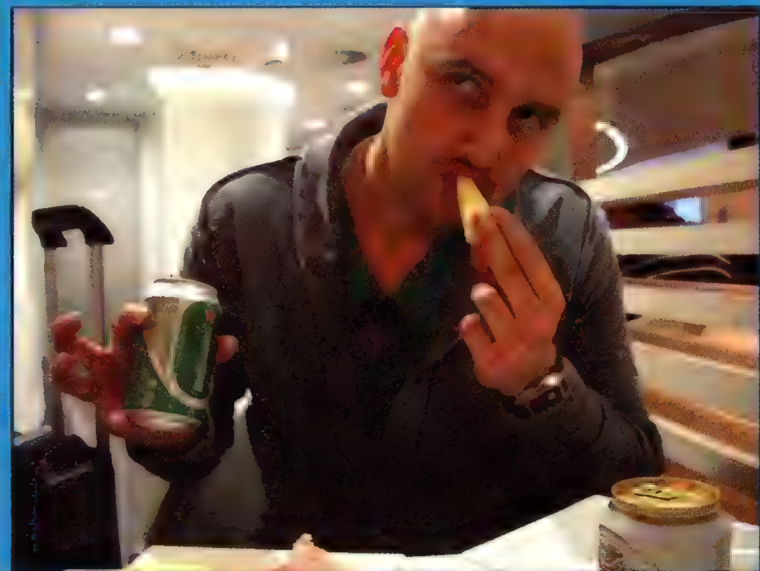
EPILOOG
HET KAASPLANKJE VAN JAN

Tja, en daar sta je dan op London Heathrow, een uur voordat je vliegtuig vertrekt, met een groep van tien man terwijl elk eettentje afgeladen is met toeristen en zakenmensen.

De maagjes van Jan en Maarten knorden echter hevig, en dus werd Jan zijn KLM Gold Card getrokken. Die verschafte de beide heren toegang tot de exclusieve Business Lounge van Skyteam waar een aangenaam buffet klaarstond. Onder het genot van een verwarmend soepje, runderkarbonaadjes, een klein kaasplankje, verse vruchten en koude blikjes Heineken werd de dag doorgesproken.

Het moge duidelijk zijn dat Electronic Arts over de gehele linie (opnieuw) een zeer diverse en smakelijke line-up in de oven heeft staan, waarbij Alice een game wordt voor de echte fijnproevers maar de sushi van Shadows of the Damned een beetje bedorven smaakt. De overige grote titels – de DLC en gratis hapjes niet meegerekend – leveren hoogwaardige ingrediënten die een even vertrouwde als vingers aflikkende indruk achterlaten.

Onze gamehonger mag dan even gestild zijn, we verheugen ons nu al op het moment dat EA de daadwerkelijke gerechten uitserveert.



WARHAMM
SPACE MARINE

De Space Marine voelt zich op z'n best als hij aan het battlen is, kogels koppend, orcs choppend. De Space Marine leeft voor geweld, is geboren op het slagveld. Wouter kon niet wachten om als Ultramarine Captain Titus honderden alien schedels te kraken. 'For the Emperor!'

De slogan van Space Marine is een beetje een rare: 'To unleash visible, violent death on the enemies of mankind.' Alsof je in de meeste andere games 'onzichtbare dood' loslaat op je vijanden... Maar als we dat 'visible' even wegdenken, dan is deze zin zeker een goede beschrijving van wat we van Space Marine kunnen verwachten.
Na de geweldige RTS Dawn of War II, plus diens evenzo fantastische expansions Chaos Rising en Retribution, is het namelijk tijd om alle tactiek en subtiliteit uit het raam te flikkeren. De Space Marine zaagt en schiet zich dit keer in third-person, met behulp van jouw directe besturing, naar het einde van het level, een spoor van bloed en ledematen achter zich latend.
Na jarenlang bijna alleen maar strategische titels gemaakt te hebben (op het matige The Outfit na), denkt ontwikkelaar Relic Entertainment klaar te zijn voor een genre-uitstapje. Zijn ze dat ook?

FABRIEKSPLANEET

Captain Titus is een indrukwekkende dude. Zijn stem is die van Mark Strong (een vrij bekende acteur die je misschien wel kent als de Big Bad maffiabaas in Kick-Ass of als Lord Blackwood in de laatste Sherlock Holmes film) wat hem een berekenende kalmte geeft. Zijn blauw met gouden Power Armor hangt vol met onderscheidingen en als hij loopt, dan schudt de grond. Titus is dan ook niet voor niets de leider van de Ultramarines, het meest hardcore chapter (bataljon, zeg maar) Space Marines van het universum.

"MESSY, SPECTACULAIR EN BEVREDIGEND."

Titus en z'n buddiemarines zijn naar een fabriek ter grootte van een planeet gestuurd om daar een aanval van een horde Orcs af te slaan. En dat vind ik al meteen jammer. Want waarom zou je je met een universum zo groot en rijk als dat van Warhammer 40K beperken tot de grijze, betonnen en metalen massa van een fabrieksplaneet? Ik snap dat die industriële vibe goed samengaat met de stijl van 40K en dat je met een setting als deze zeer vrij bent in je levelontwerp, omdat je er in principe een betonnen plak van vijf bij vijf kilometer op kan flikkeren, maar daarom vind ik het ook jammer, juist omdát het makkelijk is, omdat creativiteit gestimuleerd wordt als je jezelf beperkingen oplegt. Op een bol industrie zijn de mogelijkheden (té) grenzeloos en alleen het kleurenpalet beperkt.

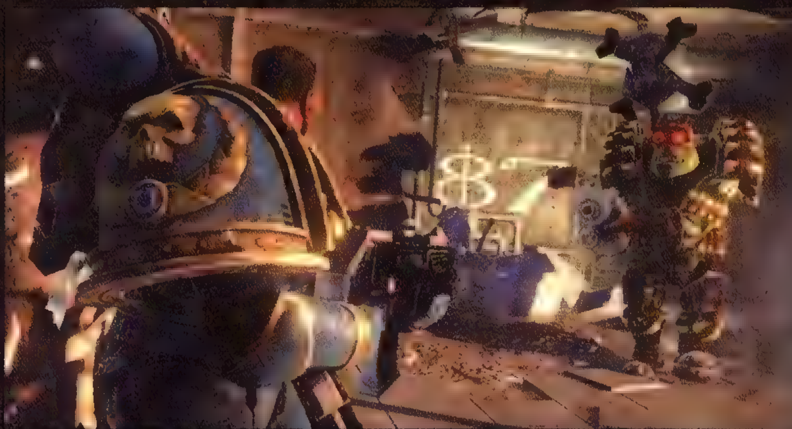
RODE YOGHURT

Nou ja, ik kan spacen wat ik wil: Space Marines speelt zich af op een fabrieksplaneet, daar valt weinig aan te veranderen. Maar gelukkig gaat dit niet ten koste van de harde actie. Want violent death unleashen op je vijand doe je zeker, hetgeen gepaard gaat met emmers bloed en stukken Orc.

ULTRAMARINES: A WARHAMMER 40.000 MOVIE

Kan die Warhammer 40K unie je wel boeien, maar heb je geen zin om nóg nerdier te worden door tabletop poppetjes te kopen of übergeek boeken te lezen, dan is de animatiefilm Ultramarines misschien een optie. De flick wordt niet bijzonder goed beoordeeld maar wordt wel ingesproken door middelgrootheden als Terence Stamp en John Hurt en zit vol zware woorden als 'glory', 'victory' en 'honour'. [illegible] Marines [illegible]...





Laatst miste hij met die gun, met als resultaat een schampschot... en dertig doden.

DE SPACE MUUT

De Space Marine is niet voor niets de dapperste krijger van het hele fucking [illegible]: de soldaat heeft namelijk een [illegible] aan genetisch gemanipuleerde [illegible] in z'n lijf zitten genaamd gene-seeds.
Zo heeft de Adeptus Astartes (de fancy, Latijn-achtige naam voor een Space Marine) een tweede hart, een buitengewoon groot en stevig skelet, een extra orgaan dat de marinier kan genezen, een implantaat dat ervoor zorgt dat ie niet hoeft te slapen en zo'n 328 uur aan één stuk kan doorknallen, gifklieren die van z'n spuug bijtend zuur maken (OH RLY?!) en een soort extra zenuwstelsel waarmee hij in direct contact staat met z'n Power Armor. Een Space Marine ain't nothing to fuck with.



Sinds ie deze hamer heeft, krijgt ie echt élke tentharing de grond in.

IER 40K

WOUTER CHOPT ORCS



Er is af en toe even stilte voor de storm, maar voor je het weet komt er weer een orcaan.

Je standaardwapens zijn een Bolter, een bijna middeleeuws aandoend machinegeweer, en een Chainsword, een zwaard met een kettingzaag in plaats van een lemmet, wat dus betekent dat je schieten afwisselt met mêlee actie.
Veel van de golven Orcs die op je afstormen kan je op veilige afstand doorzeven, maar het komt regelmatig voor dat er een paar te snel zijn en dicht bij je in de buurt komen. Met een druk op Y/driehoekje voor een zware slag en B/vierkantje voor een lichte, hakzaag je dit groene gespuis met soepele bewegingen tot mootjes, een overgang die verbazend soepel werkt.
Hoe bruter en 'eleganter' je moordt, des te sneller zal je Fury-meter opvullen, en je raadt het al: als deze vol is, krijg je speciale moves om de fantasy-aliens op te trakteren. Zo kan je een übermep loslaten die minstens een Orc of vijf tegelijk aan stukken hakt, waarna je ook nog getrakteerd wordt op een smakelijke slow-mo... voor extra epiek, snap je?
Daarnaast heb je Fury Marksman (soort bullet-time), en als je de groene aliens neerknalt terwijl de tijd een keer of drie langzamer gaat, zie je pas echt hoe bloederig Titus te werk gaat... en hoe dik en yoghurtachtig het rode vocht eigenlijk is... Yummie.

MARININ' AIN'T EASY

De Orcs zijn met velen, soms komen ze zelfs met z'n veertigen tegelijk op je Armor timmeren, waardoor je in bizar hectische knal- en hakpartijen verzeild raakt.
Dat de besturing lekker en simpel werkt, waarbij je zonder hoogstaande vingerkunstjes tussen mêlee en knallen wisselt, is dus geen overbodige luxe. Toch, nadat ik de tweehonderdste Orc in een stroperige bloedfontein veranderd had, bekroop me het gevoel van 'oh ja lekker, maar nu? Gaan we dit de hele game zo doen?'
Op een gegeven moment mocht ik dan wel Chaos (kort gezegd de evil versie van de Space Marines en het ware brein achter de aanval op de fabrieksplaneet) te lijf gaan, wat een ietwat andere tactiek vereiste, en kwamen er een aantal nieuwe wapens op m'n pad, waarvan de Plasma Gun het smakelijkst was, maar ik kon niet zeggen dat de afwisseling me overdonderde.
Daarbij moet ik wel vermelden dat de gedeelten die ik speelde nog geen cutscenes bevatten, wat voor een verhaalgedreven game (want dat moet het worden) absoluut een gemis is en waardoor je een flinke hap sfeer misloopt.
Desalniettemin vraag ik me af hoe lang we het gaan volhouden in Titus z'n Power Armor. Niet alleen omdat die hoop metaal nogal zwaar is voor iemand die niet over twee harten en een speciaal skelet beschikt, maar vooral omdat het bestaan van een Space Marine, hoe fancy het ook mag klinken, misschien best wel eens hard werken zou kunnen zijn...





Dit is wat ze noemen 'a close shave'.

DIEP UIT, GRADE UP

Op de E3 2010 was ik net even wat enthousiaster over Space Marine, omdat de game destijds nog een upgradesysteem voor je wapens had waarbij je elke gun kon levelen aan de hand van veelvuldig gebruik. Deze feature is helaas gesneuveld, maar zal eventueel nog terugkomen in de multiplayer. Spijtig, want een beetje diepte zou de singleplayer zeker geen kwaad doen...

VERWACHTING

[illegible]

+ [illegible]
+ [illegible]
− [illegible]
− [illegible]

WOUTER

WARHAMMER 40K: SPACE MARINE
XBOX 360 / PS3 / PC
RELIC ENTERTAINMENT / THQ
AUGUSTUS 2011

DUKE NUKEM FOREVER

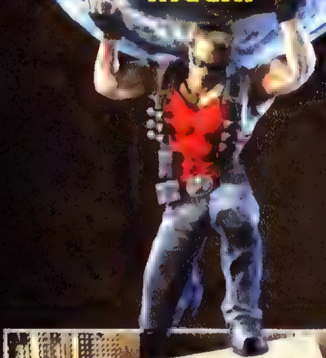
WOUTER SMIJT MET STRONT

Wouter kijkt door de ogen van een op steroïden flippende Duke Nukem toe hoe hij Cop Pigs tot moes mept en kan het nog steeds niet geloven. Forever is eigenlijk toch voorbij gevlogen, niet waar?

De wereld is in de ban van The Duke. Geen wonder, de man die zichzelf een mix van Arnold Schwarzenegger, Chuck Norris en Hugh Hefner mag noemen, heeft per slot van rekening de planeet gered van de evil Cycloids. Deze aliens vielen in Duke Nukem 3D (die uitkwam in 1996, zo lang geleden dat ondergetekende z'n longen en lever nog schoon en fris waren) Los Angeles aan, maar werden weggemaaid door Duke Nukem… omdat z'n kauwgom op was.

HET NIVEAU
Duke had net een stel pipebombs tegen de (drie) tieten van de Alien Queen gegooid toen hij het bewustzijn verloor en weer wakker werd in een stripclub. Daar vroeg een stripper hem om op zoek te gaan naar popcorn, een condoom en een vibrator, waarop mijn bijna zes uur durende speelsessie bruut eindigde. To be continued…

Inmiddels zijn we vijftien jaar verder in Las Vegas, en Duke speelt z'n eigen game, waarin hij met stront smijt, in urinoirs van het merk Pissohnme zeikt en een touchdown scoort met een oogbal van een huge-ass alien, terwijl z'n tweelingvriendinnetjes hem orale vreugde schenken.
Als de alfaman z'n Nukem-stijl 360-controller weglegt en de tweeling hun monden afveegt, besef ik dat dit misschien wel de meest banale, puberale en minst subtiele paar minuten aan gamefootage was die ik ooit heb gespeeld. De harige holbewoner in me juicht en roept om meer. Gelukkig voor hem is er genoeg.



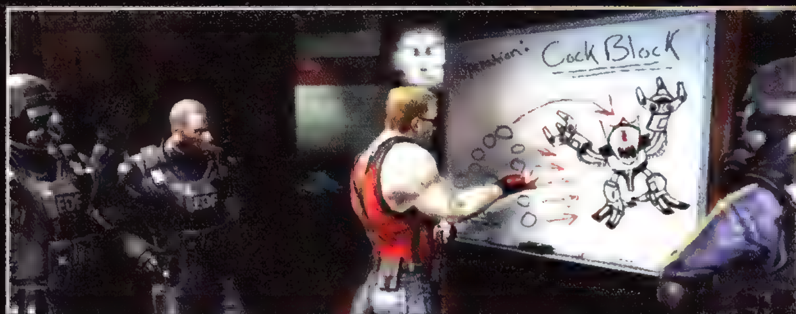
"DE HARIGE HOLBEWONER IN ME JUICHT EN ROEPT OM MEER."

HAIL TO THE KING

Het eerste level van DNF speelt zich af in een hotel/TV-studio/casino/museum dat uit de grond gestampt is om de glorie van Duke Nukem te bejubelen. Het penthouse van het complex, waar Nukem woont, hangt vol met foto's van de bescheiden alien-killer op de Mount Everest, tussen een groep leeuwen en naast een vers gevangen Witte Haai maatje Jaws. Weten we meteen wat dit brok mannelijkheid de laatste vijftien jaar heeft uitgespookt.
Dit is ook het meest opvallende aan de eerste uren van Forever: de ongelooflijke hoeveelheid details en grappige verwijzingen die tot ver in de game doorgaan, allemaal bedoeld om de coolheid van The Dukester te benadrukken.
Zo kom je, achter een zijdeurtje, een knakker tegen die half gestoord wordt als hij z'n idool The Duke ziet om uiteindelijk flauw te vallen, zie je affiches aan de muur van de dansgroep The Dukettes en fastfoodtent Duke Burger en staat er op de vazen die verspreid staan door het Duke-complex Oud-Grieks aandoende afbeeldingen van De Man hemzelf die, vergezeld door twee chicks, een alien te lijf gaat.
Het maakt de game een soort grote 'Waar is Wally?'-tekening, waarin je niet op zoek gaat naar dat trieste ventje, maar naar een vers grapje.

ALWAYS BET ON THE DUKE

De gedetailleerdheid van DNF verbaast me niet, dat was z'n voorganger uit 1996 namelijk ook al, en het feit dat de game antieke graphics heeft is ook niet heel bizar, gezien de ontwikkelingstijd.
Wat me wel verraste is de afwisseling in de gameplay en dat is maar goed ook, want het schietwerk heeft dankzij de cartoony guns en dito physics een stuk minder impact dan bij de meeste knallers. Je bent in bepaalde levels drukker met het oplossen van niet altijd even simpele puzzels en bijvoorbeeld het rond racen in een op afstand bestuurbaar wagentje (met dank aan de Shrinkray) dan met het kapotknallen van smerige aliens.
Bij die compleet lompe humor verwachtte ik evenzo lompe, recht-toe-recht-aan gameplay, maar daar klapt die ouwe Duke Nukem plots een diepere laag in je gezicht! Logisch ook, want dit is een game waarin je in de eerste minuut al de vierde muur doorbreekt… en met poep kunt smijten.



Er zit zoveel seks in die game, dat we beter kunnen spreken van Duke Neukem.


Bij elke vijand die hij afmaakt, krijgt ie van z'n fans een open dukeje.



The Duke gebruikt geen balpen, maar een pen met ballen.

VERWACHTING

Vreemd genoeg is het schieten bij lange na niet het leukste in Duke Nukem Forever, terwijl het toch echt een shooter is. Als de humor, de hoeveelheid details en de kwaliteit van de puzzels zich de volle twaalf uur van de singleplayer doorzet, net zoals in de dikke vijf die ik speelde, dan komt DNF aardig dicht in de buurt van de game waar we vijftien fucking jaar lang op hebben gewacht.

- \+ LOLZ om lompe shit.
- \+ Uitdagende puzzels?! WTF?
- − Knalt niet heel lekker weg
- − Duke's graphics, your ass, what's the difference?


WOUTER

DUKE NUKEM FOREVER
PS3 / XBOX 360 / PC
GEARBOX / 2K GAMES
OUT NOW

JEROEN SPEELT OP — TWEE MANIEREN / TWEE MANIEREN

SONIC GENERATIONS

Als je Sonic zegt, dan denk je meteen aan een ultrasnelle hardloper. Logisch dus dat Jeroen werd aangewezen om naar Barcelona te vliegen om niet één maar twee Sonic spellen te bekijken, die eigenlijk één game zijn. Ehm, Jeroen, dat gaat ons te snel...

Sonic wordt dit jaar 20 en om dat te vieren, brengt Sega een nieuw avontuur rondom de supersonische egel uit dat in het teken zal staan van twintig jaar Sonic.
Zo zul je niet alleen met de hedendaagse Sonic door enkele nieuwe en klassieke levels spurten maar ook met zijn 16-bit evenknie. Daar is een verhaaltje omheen verzonnen dat iets te doen heeft met een nieuwe vijand en het feit dat Sonic terug in de tijd wordt gestuurd, maar dat doet er niet echt toe natuurlijk.
Het geheel moet vooral aanvoelen als een feest. Een soort eerbetoon aan twintig jaar Sonic games.

CLASSIC SONIC

Er mag dan wel één overkoepelend verhaal zijn, er zijn wel degelijk twee verschillende speelstijlen in het spel aanwezig. Gedurende de game zul je bekende en minder bekende levels uit de geschiedenis van Sonic op twee verschillende manieren kunnen spelen: op een klassieke en een moderne manier.

In de huid van Classic Sonic zul je de levels in 2D spelen. De gameplay is lekker oldskool dat nog eens wordt versterkt door knipogen naar de hoogtijdagen van Sega's blauwe mascotte.

> "EEN SOORT EERBETOON AAN TWINTIG JAAR SONIC GAMES."

Denk aan bewegende bloemetjes, de aanstekelijke muziek maar ook subtiele animaties van de kleine en chubby Sonic, zoals de ronddraaiende rode schoentjes wanneer het ventje in volle spurt is.
De gameplay voelt heel vertrouwd en simpel, zoals Sonic ook behoort te zijn. Gewoon van links naar rechts sprinten en één knop om te springen. Geen camera die het prikkelbeest ineens van achteren gaat volgen.



De aardbeving heeft zelfs z'n sporen in Japanse games nagelaten...


Sonic neemt het op tegen een stouteheersbeestje.

MODERNE SONIC

Behalve met Classic Sonic kun je dezelfde levels ook met de hedendaagse Sonic doorspelen. De game verandert dan van 2D in een 3D game, waarin je Sonic wisselend van achteren, van opzij en van voren zult volgen.
Ook is de moderne Sonic een stuk sneller dan zijn oldskool evenbeeld en zul je meer knoppen moeten gebruiken om de levels lekker snel af te kunnen ronden door middel van bijvoorbeeld homing attacks of slidings om onder obstakels door te glijden.

TIJD

Tijdens mijn verblijf in Barcelona heb ik het level Green Hill op beide manieren gespeeld en dat beviel me goed, vooral toen er een ware competitie ontstond tussen de journalisten om elkaars eindtijd te verbeteren. Ik denk dan ook dat hier het sterkste punt van Sonic in schuilt. Kijk, de game uitspelen is leuk, maar de tijd van een vriend verbeteren is minstens zo bevredigend.
Het is alleen de vraag of deze optie er ook daadwerkelijk in komt te zitten. Er is ons alleen bevestigd dat er een leaderboard komt, maar wat je eigenlijk wil, is een soortgelijke feature als in Blur of Need for Speed Hot Pursuit, waarin je wordt geattendeerd op de tijden van je vrienden. Ik denk zelfs dat het succes van deze titel hier mee valt of staat, want zonder de toevoeging van hippe features zoals elkaar uit kunnen dagen, is dit niet veel meer dan het zoveelste Sonic avontuur.

ALLETWEE VERPLICHT

Speel je Sonic Generations, dan heb je echt het gevoel dat je twee compleet verschillende games aan het spelen bent. Overigens ben je niet helemaal vrij om te kiezen voor de klassieke of moderne Sonic; om de game tot een goed einde te brengen zul je de levels met beide Sonics moeten afwerken.


Hebben die Japanners soms iets met plotseling opdoemende watermassa's?

VERWACHTING

Sonic Generations kan heel vet worden, maar dan moeten de Japanners er nog wel even wat toffe features in stoppen, zoals friend-challenges etc. Want anders is het gewoon een simpel en leuk spelletje voor de Sonic liefhebber. Ook niet erg natuurlijk, maar er zit meer in!

+ Klassieke Sonic en Moderne Sonic.
+ Heeft de potentie om een ware competitieve game te worden.
– Maar dan moeten de Japanners nog wel wat toffe shit toevoegen.
– Het was wel weer meer van hetzelfde.


JEROEN

SONIC GENERATIONS
PS3 / XBOX 360
TEAM SONIC / SEGA
2011

THE LEGEN
OCARINA OF TIME 3D

Er zijn volgens Jurjen nog geen echte must-have games of systemsellers voor de Nintendo 3DS verschenen. En hij vraagt zich af of Zelda: Ocarina of Time 3D dat dan wel gaat worden. Nintendo directeur Iwata lijkt er ook niet helemaal van overtuigd.

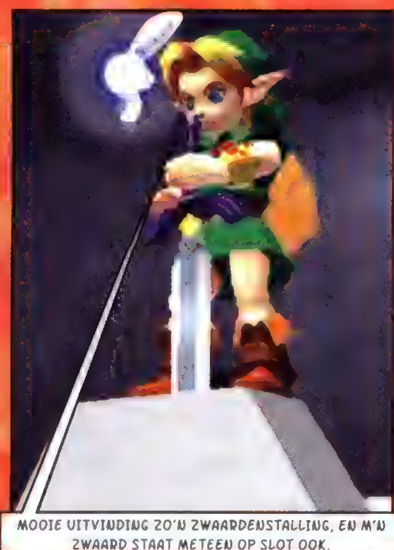
"Hey Miyamoto, ouwe pikminner, wat zie ik daar, weer een spel aan het maken? Wat is dat, een zeehond?"
"Ha, daar hebben we Iwata! Nee joh, dat is geen zeehond. Het is een duikboot!"
"O, je bent Steel Diver aan het spelen?"
"Ja, het is zo leuk. Ik snap niet dat het overal onvoldoendes scoort. Kijk, je kunt met de duikboot omhoog... en als je aan dit hendeltje trekt, gaat hij weer omlaag. Zie je die belletjes?"
"Mooi, mooi, mooi, maar dat spel ligt al in de winkel, toch? Wordt het niet eens tijd weer eens iets nieuws te maken? Voor de 3DS bijvoorbeeld? Het is niet zo dat we de systemsellers al in de winkel hebben liggen."
"Iets nieuws? Een systemseller? In juni komt Zelda: Ocarina of Time uit. Dat is wel een systemseller, hoor. Nog steeds het best beoordeelde spel aller tijden. Kijk, hij staat helemaal bovenaan bij GameRankings. Heb ik gemaakt. En de 3DS-versie wordt nog beter."

TE WEINIG

"Ocarina of Time, het best beoordeelde spel aller tijden, maar dan nog beter. Nou Miyamoto, dat klinkt inderdaad niet verkeerd. Daar willen mensen wel wat voor betalen, dacht ik zo."
"Ja, en het kost ons bijna niets om de boel te verbeteren, hoor. Ik heb de jongens van de kleine ontwikkelaar Grezzo erop gezet, die doen dat graag. Kijk, ze hebben het gras nu echt groen gemaakt, met sprietjes



en bloemetjes erin. Ik heb ze ook gevraagd het water in de visvijver wat realistischer te maken. Het rimpelt nu alsof het echt water is. Je ziet de rotsachtige bodem erdoorheen. Zie je dat?"
"Ah, oké. Dus je laat ze vooral de graphics verbeteren."
"Vooral de graphics, ja. Wat dacht je anders? Dat ik ze inhoudelijk liet klooien met het hoogst beoordeelde spel aller tijden?"
"Nou je het zegt, Miyamoto, misschien beter van niet. Maar denk je niet dat het wat... te weinig is?"


MOOIE UITVINDING ZO'N ZWAARDENSTALLING, EN M'N ZWAARD STAAT METEEN OP SLOT OOK.

"Te weinig?"
"Nou ja, we laten mensen natuurlijk toch weer het volle pond betalen voor een dertien jaar oud spel. Is het dan niet te weinig, om alleen de graphics een beetje op te leuken?"
"Oh, bedoel je dat zo. Nou, we gooien er natuurlijk ook nog even een vet 3D-effect overheen."

BOOMPJES PLANTEN

"Kijk toch eens Iwata, de poppetjes en omgevingen verschijnen zo cool in beeld. In de buik van de walvis druipt nu het slijm van de muren. En door dat 3D-effect wordt alles veel levendiger dan eerst. Moet je zien hoe mooi dat Hyrule Field er nu uitziet."
"Wauw. Veel weidser dan ik me herinner. Je ziet ook echt dat paard op de voorgrond, en dat kasteel heel ver weg. Zijn er ook... meer bomen?"
"Yep, we gebruiken nu niet van die platte muren met boommotief, maar hebben overal losse boompjes geplant."
"Haha, boompjes planten, dat is aan een tuinier als Miyamoto wel besteed!"
"Hoe bedoel je?"
"Nou ja, dat je altijd je persoonlijke belevenissen in je spellen verwerkt. Dat tuinieren leidde tot Pikmin, je huisdieren tot Nintendogs, je jeugdavonturen in donkere grotten tot Zelda."
"Oh, bedoel je dat."
"Dat wilde ik je trouwens nog vragen: wat doe je de laatste tijd eigenlijk, zo buiten het spellen maken om? Nog nieuwe hobby's opgepikt?"
"Eh, nee. Ik doe niet zoveel eigenlijk. Ik ga vier keer per week zwemmen, dat wel."



"HET BESTE SPEL OOIT, IN VERBETERDE VORM."

INCLUSIEF MASTER QUEST

Je kent Ocarina of Time, natuurlijk. Maar ken je de Master Quest ook? Dit is een aangepaste versie van Ocarina of Time met moeilijkere puzzels en nog wat andere verrassingen. Als je die versie ook wel eens wilt proberen heb je geluk, want hij komt beschikbaar als je het "gewone" Ocarina of Time 3D hebt uitgespeeld.

D OF ZELDA



JURJEN RIJDT OP EEN 3D-PAARDJE

FYSIEK RICHTEN

Een aardige vernieuwing: wanneer je in eerste persoons perspectief richt met je boog of katapult, kun je dit keer je perspectief niet alleen veranderen met het analoge stickje maar ook door je Nintendo 3DS-systeem fysiek rondom je te bewegen. Omstanders denken dat je gek bent geworden en je raakt geheid het 3D-effect kwijt, maar wat maakt het uit. Het is optioneel en best leuk om af en toe eens te doen.

WATERTEMPEL

"Kijk eens aan, je gaat lekker vaak zwemmen. Kun je daar niet eens een nieuwe game omheen verzinnen?"
"Dat heb ik al gedaan."
"O ja?"
"Steel Diver, weet je wel? Dat spel met die duikboot?"
"Ach ja, nou je het zegt. Duiken is ook een soort zwemmen, hè? Dat doe je ook in water."
"En over water gesproken, de watertempel is nu een stuk leuker om te spelen."
"O ja, die watertempel. Het spijt me om het te moeten toegeven, maar daar was ik afgehaakt toen ik Ocarina of Time speelde. Ik werd er helemaal gek van, stalen laarzen aan om te zinken, laarzen uit om te [illegible]"
"Dat gaat nu veel gemakkelijker hoor. Je hoeft niet meer naar het menu te gaan om die laarzen te selecteren. Je kunt gewoon op het touchscreen tikken om voorwerpen te kiezen. En er verschijnen nu ook belletjes in beeld als je snel omhoog zwemt. Heb ik bedacht tijdens het zwemmen. Ik dacht: ook al wordt het spel nu door Grezzo Co verbeterd, het is toch leuk als mensen de hand van de meester erin blijven herkennen."

MUZIEK

Helaas, de muziek zal voor de nieuwe versie van Ocarina of Time niet worden verbeterd. Dus moeten je oren zich behelpen met de MIDI-muziek die we al kennen uit de N64-versie. Niet dat daar zoveel mis mee is, maar het was natuurlijk geweldig geweest als Nintendo die fijne melodietjes nou eens door een echt orkest had laten inspelen. Niet dus.

NIEUWE DINGEN

"Mooi, mooi, er verschijnen belletjes in beeld als je omhoog zwemt. Goed bedacht. En hoe [illegible] eigenlijk met je, Miyamoto?"
"Hoezo?"
"Nou ja, ik bedoel, we hebben al een tijdje geen grote nieuwe dingen meer van je gezien."
"Pardon? Ik heb laatst nog Pikmin bedacht!"
"Dat is tien jaar geleden."
"Oké, maar wat dacht je van Wii Fit? Wii Music? Steel Diver?"
"Met alle respect, en je weet dat ik veel respect voor je heb, maar dat zijn niet de games die je miljoenen fans graag willen zien."
"Niet? Maar wat willen ze dan zien, die miljoenen fans?"
"Nou ja, grondbrekende, avontuurlijke games. Dingen als Zelda: Ocarina of Time, bijvoorbeeld."
"Maar wat zeur je dan? Die krijgen ze toch?"
"Ja ja, je hebt gelijk Miyamoto. Die krijgen ze toch."



ALLE MEUK OP HET TOUCHSCREEN

Eigenlijk was het best wel lelijk. Dat je in Ocarina of Time constant je knoppenlayout in beeld had staan. En je hartenmeter. En je magiemeter. En je rupee-teller. Dus is het fijn dat die meuk nu in z'n geheel naar het onderste scherm is verschoven, zodat het bovenste lekker clean de spelwereld toont. Bovendien kun je nu ook snel en handig je voorwerpen op het touchscreen selecteren, wat het spelen zeker comfortabeler maakt.



De eigenaar van koffieshop 'Get Haal' had een originele ingang naar zijn winkel.





VERWACHTING

[illegible]

- + [illegible]
- + [illegible] 3D-effect versterken de sfeer en het avontuurlijke gevoel.
- + Touchscreen maakt wisselen [illegible]
- − [illegible] opgenomen.


JURJEN

THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 3D
3DS
GREZZO CO / NINTENDO
17 JUNI 2011

DUNGEON SIEGE III

Wouter speelde Dungeon Siege III, maar hij kon z'n gedachten er moeilijk bij houden. Dat had er deels mee te maken dat de dungeon crawler ongeveer even boeiend is als een zondagochtend in Staphorst, maar vooral met een bepaalde gebeurtenis in Alphen aan den Rijn…

WOUTER IS NIET BIJ DE LES



"HET HEEFT ME NIET GOED BIJ DE HAIRY BALLS GEVAT."

Op het moment dat ik dit schrijf, is Nederland compleet gechoqueerd over die idioot Tristan en het feit dat hij een winkelcentrum plus bezoekers vol gaten heeft geschoten. Maar ik moet me nu concentreren op het previewen van Dungeon Siege III, mezelf even in een vacuümbubbel proppen en de maatschappelijke verontwaardiging die er in ons landje heerst, negeren. Tristan deed dat waarschijnlijk ook; zichzelf verstoppen in z'n kamertje, alleen, eenzaam, proberend die gestoorde wereld om hem heen te vergeten, want ze zouden toch nooit naar een outcast zoals hij luisteren. Totdat er een moment was dat hij besloot dat genoeg genoeg was en hij z'n stem zou laten klinken via z'n fucking geweer! En zo was Tristan the Avenger geboren.

IN DE WERELD VAN EBH

Hoe dan ook, Dungeon Siege III… en net op het moment dat ik een prachtige alinea over deze game had verzonnen, kort en bondig beschrijvend hoe het is om in de wereld van Ebh te hakken en te snijden, word ik gebeld door HP/De Tijd. Of ik even mijn verblindende licht der nuchterheid wil laten schijnen over het verband dat de media trekken tussen Modern Warfare 2 en het Tristan bloedbad. Natuurlijk, geen probleem, ik heb nog wel een paar uitspraken op de plank liggen die zo ontegenzeggelijk nuchter en logisch zijn, dat niemand er iets tegenin kan brengen. Beetje jammer wel, want ik was al van plan om me er niet meer mee bezig te houden, om die journalisten met hun trieste invalshoeken maar te laten aanmodderen zonder mijn hulp. Maar in zo'n interview kan je toch een paar keer mooi 'Power Unlimited RULED DE FUCKING WERELD, BIATCH!!!' roepen, dus is het zeker nuttig. Bovendien belooft de HP/De Tijder een linkje te gebruiken naar m'n blog op PU.nl, dan heb ik er zelf ook nog iets aan.
Toch, om iets fatsoenlijks te kunnen melden over de Alphen/MW2 kwestie, moet ik me wel weer even verplaatsen in het gezeik. En dat is niet de bedoeling, ik moet namelijk een preview schrijven over Dungeon Siege III…



FIRE, I'LL TEACH YOU TO BURN

De actie in Dungeon Siege III komt niet heel overtuigend over. Spelend met Anjali, een vurige bitch die ook in een soort fikkende feeks kan veranderen, heeft het hack 'n slash werk in ieder geval weinig impact. Niemand zal na het spelen hiervan de neiging krijgen met een brandende wandelstok een bejaardentehuis binnen te stormen en de arme oudjes in lichterlaaie te zetten… en dus zijn we weer terug in Alphen.
Ik heb mijn best gedaan, maar ik word gewoon te veel afgeleid. Komt dat omdat ik de hele Tristan situatie en het feit dat journo's weer een link leggen met games zo afgrijselijk boeiend en schokkend vind? Nee, verre van dat, we hebben het allemaal al meerdere keren eerder meegemaakt. De kans is groter dat ik Dungeon Siege III gewoon niet zo boeiend vind… Ja, dat zal het zijn.



SRSLY!

Excuses voor de summiere hoeveelheid daadwerkelijke info over Dungeon Siege III in deze preview, maar ik maak het volgende maand goed met een wat serieuzere review. Het is namelijk niet alléén maar bagger onder de schoen wat er sopt in deze game, er kleven zeker wat verslavende elementen aan Dungeon Siege III. Of dit de aanschaf van het spelleke waard zal zijn, dat blijkt dus in PU 211.



VERWACHTING

Dacht ik tijdens mijn first look van Dungeon Siege III nog dat deze dungeon crawler wel aardig zou worden, nu heb ik daar zware twijfels over. Als ik namelijk zo makkelijk word afgeleid door het menselijke geëmmer dat ik normaal gesproken negeer, dan heeft een game me niet goed bij de hairy balls gevat.

+ Veel loot.
- Stroeve, weinig uitdagende actie.
- Voice acting waar Uwe Boll van in de lach zou schieten.
- NPC's die minder rek in hun smoel hebben dan Barbie.


WOUTER

DUNGEON SIEGE III
PS3 / XBOX 360 / PC
SQUARE ENIX / BIG BEN INTERACTIVE
17 JUNI 2011

STAR WARS: THE

Na het spelen van The Old Republic vorig jaar op de E3 had Steven zo zijn bedenkingen. Het geheel voelde volgens hem technisch ietwat gedateerd. Ook de gameplay filmpjes die naderhand werden vrijgegeven, toonden nog altijd redelijk stijve en clunky ogende combat. Met enige scepsis vetrok Steven dan ook naar Londen om twee volle dagen met The Old Republic aan de slag te gaan.

Twee dagen The Old Republic (TOR) spelen heeft mij het nodige geleerd. Ten eerste dat een afgesloten ruimte met vijftig PC's en MMO-spelers niet zo fris ruikt, maar vooral dat The Old Republic, ondanks enkele momenteel nog aanwezige mankementen, een bijzondere MMO is. BioWare gebruikt hun singleplayer RPG ervaring om, meer dan ooit tevoren, een verhalende MMO af te leveren. Age of Conan probeerde dit ook, maar hield dit niet meer dan twintig levels vol. Het feit alleen al dat letterlijk ieder personage in TOR volledig is voorzien van voice-acting bewijst hoe serieus het vertellen van het verhaal wordt genomen. Iedere klasse heeft ook een eigen thema en vaak een eigen start planeet.

HUT, HUTTER, HUTST

Twee dagen mocht ik met de Bounty Hunter en de Imperial Agent in de weer, die onderdeel zijn van de Empire, en respectievelijk een Wild West en een James Bond thema kennen. Beiden beginnen op de planeet Hutta waar veel gepensioneerde Hutts lekker luieren.
Mijn buitenaardse Imperial Agent wist ik in de twee dagen tot level 14 te spelen, maar hoeveel tijd het behalen van level 50 in beslag zal nemen, durf ik nog niet te voorspellen.
De ranged aanvallen met vuurwapens van de Agent zijn leuk, met vele extra's zoals energieschilden die je kunt opzetten en flashgranaten die je kunt gebruiken om groepen vijanden te verblinden. De Bounty Hunter, die dankzij veel vuurkracht en zware armor aanzienlijk vergevender is, speelde ook lekker weg. Veel van de tools van Boba Fett zijn onderdeel van zijn arsenaal (vlammenwerper, booster raket, lasso).
De Sith Sorcerer waar ik tijdens de PvP demo mee speelde, paste echter veel beter bij mijn speelstijl. Ook diens verhaallijn die ik tussen de PvP gevechten stiekem checkte, sprak mij vele malen meer aan. Evengoed kreeg ik een blauwe buitenaardse Agent voorgeschoteld, voorzien van een Brits accent. Van level een tot en met acht was ik met quests op Hutta in de weer, undercover in dienst van Nem'ro The Hutt.

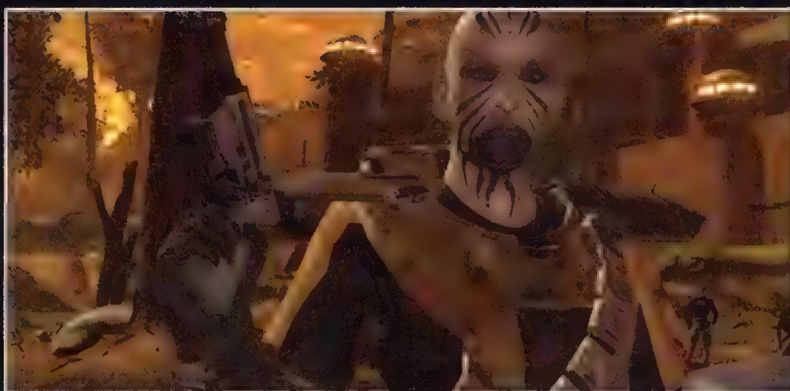
ACHT RPG'S

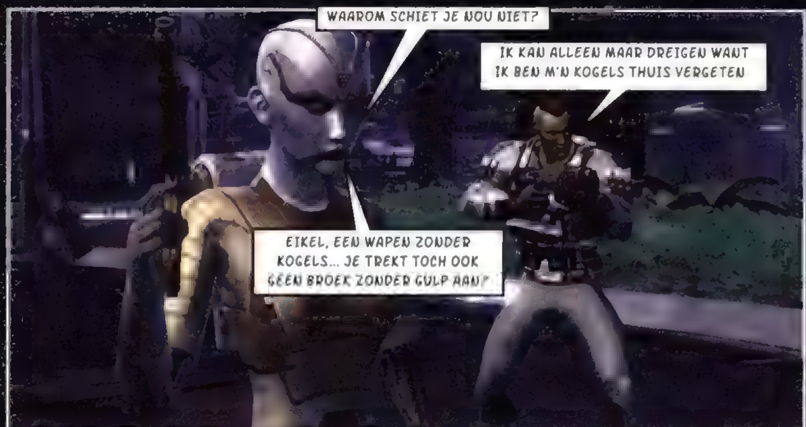
Het verhaal van iedere klasse is interessant en verschilt dusdanig dat The Old Republic feitelijk acht singleplayer RPG's in een is. Het gevoel ondergedompeld te worden in het Star Wars universum duizenden jaren voor de perikelen van de Skywalker familie is sterk aanwezig. Verwacht echter geen geloofwaardigheid op het niveau van Mass Effect. Als je het paleis van Nem'ro The Hutt bezoekt, zie je simpele NPC's houterig feesten; een schril contrast met de futuristische disco's op The Citadel of het Omega ruimtestation.
Ook stak het verloop van de quests wat betreft logica en verkregen experience punten nog niet helemaal lekker in elkaar. De map en legenda zijn redelijk ingewikkeld en het is makkelijk een objective over het hoofd te zien.
Ik had naast de main storyline ook

DE KLASSEN

Het bedenken van klassen met deze licentie is natuurlijk een feest geweest voor de ontwikkelaar, en met resultaten als Imperial Agent, Sith Inquisitor, Jedi Juggernaut, Sith Sorcerer en Bounty Hunter mogen we niet klagen. De in totaal acht klassen hebben ieder drie talent trees en dus drie speelstijlen. In totaal leveren deze 24 trees zes tanks, zes healers en twaalf damage dealers op.
Vanaf level tien moet je een advanced Class kiezen. Zo kon mijn Agent zich specialiseren in snipen of stealth mêlee aanvallen. De level 20 Sith Sorcerer waar ik PvP mee speelde, had een healing tree, 'damage over time' tree en ranged spell tree.
Ook de rolverdeling is interessant. Zo is er plaats voor tanks in PvP en heeft een Rogue klasse zowaar een heuse 'stealth tanking' tree. Enkele klassen hebben een cover systeem waarmee je, Gears of War stijl, achter objecten kunt schuilen en zo immuun bent voor bijvoorbeeld charges en pull.
Verder opvallend is de afwezigheid van een auto-attack. Er is voor iedere klasse wel een resource-vrije aanval die je kunt spammen, maar je moet dat handmatig doen. Dat voelde in het geval van mijn Sith Sorcerer wel een beetje clunky, want als ik de gratis lightsaber mep gebruikte, stond ik meteen even stil.
BioWare maakt dus vele gewaagde keuzes en dat alleen al maakt van TOR een interessante MMO.




Wouter net na de lunch...



E OLD REPUBLIC

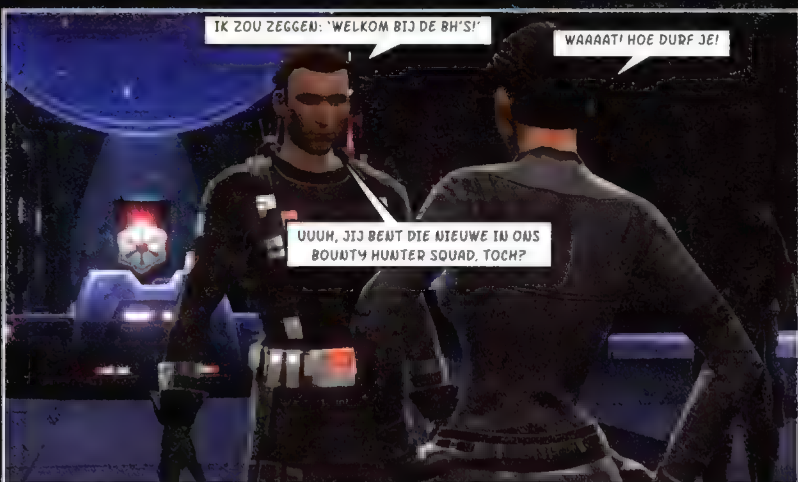


Met deze vuist heeft ie in de dark rooms van De Bruine Snor heel wat vreugde gebracht.

STEVEN ZIET STERRETJES

PRE-LAUNCH GUILD PROGRAM
We zullen nog even moeten wachten op TOR, maar als de nood nou echt te hoog wordt, kun je in ieder geval alvast met jouw vaste online team een guild opzetten.
BioWare heeft namelijk een pre-launch guild program opgezet om de naam en samenstelling van jouw guild vast te leggen, compleet met eigen micro-site. Bij de release heb je de optie de hele zooi in-game te kopiëren, ervan uitgaand dat je aan alle criteria voldoet.

"ZELFS IN DEZE STAAT IS DE LEVELING ERVARING INDRUKWEKKEND."



de meeste sidequests gedaan maar kwam toch een level tekort om de laatste main story quest te voltooien (vijanden meer dan drie levels hoger dan jijzelf zijn onaantastbaar). Ik moest dus gedwongen terug en op zoek naar een quest om zo toch Hutta te kunnen verlaten. De tweede planeet Dromund Kaas (jawel, met een heuse Kaas City!) zag er al beter uit met een hightech Imperial stad gelegen in een groen oerwoud.
Er is dus ruimte voor verbetering maar zelfs in deze staat is de leveling ervaring indrukwekkend.

GOED- OF KLOOTZAK

Alles bij elkaar is het makkelijk opgezogen te worden door het verhaal en de diepgaande gameplay, en ik baal dan ook dat ik na mijn speelsessie in Londen nu niet verder kan spelen. De tekortkomingen waar ik tijdens het spelen op stuitte, neem ik graag voor lief. TOR kent namelijk een indrukwekkende hoeveelheid boeiende elementen waarvan ik vele nog niets eens heb besproken.
Zo krijg je als speler ook NPC companions die je in traditionele BioWare stijl kunt gebruiken tijdens combat en waar je relaties mee aangaat naar gelang de keuzes die je in-game maakt. Tijdens de cut-scenes zie je het bekende Mass Effect keuzemenu om het gesprek te sturen. Je kunt dus als goed- of klootzak door het leven gaan, zowel bij de Republic als de Empire. En zonder mogelijkheid terug te gaan naar een vorige save, voelen deze ingrijpende keuzes nog heftiger.
Dan hebben we ook nog een crafting systeem, scoreboards en valor ranks, en ruimteschepen waarmee je van planeet naar planeet reist. En ik heb zelfs de eerste Flashpoint (instance) doorlopen met een vier mans groep!
Het laatste woord over The Old Republic is dus nog niet gesproken...

VERWACHTING

Technisch heeft BioWare nog een boel te doen, maar dat gaven zij zelf ook al aan. Ik ben dus hoopvol dat veel van de huidige tekortkomingen nog worden aangepakt. En als het resultaat tot acht geweldige BioWare games binnen het Star Wars universum leidt, ben ik al verkocht. De rest van de MMO ervaring laat ik graag nog even buiten schot.

+ Interessante klassen met veel verschillende speelstijlen.
+ Boeiende tijdsperiode binnen het Star Wars universum.
+ Geen tekort aan gameplay elementen.
− Grafisch niet zo indrukwekkend als andere next-gen MMO's.
− Combat voelt een beetje clunky.


STEVEN

STAR WARS: THE OLD REPUBLIC
PC
BIOWARE / ELECTRONIC ARTS
2011



Ervaar het verschil tussen tv-geluid en home cinema-geluid van Bose.



Haal alles uit het geluid van uw hdtv met het Bose® CineMate®-luidsprekersysteem. Geniet van een heldere weergave van dialogen en een nauwkeurige geluidsweergave die ongekende impact toevoegt aan uw favoriete films, games, muziek en programma's. Met slechts twee luidsprekers en een uit het zicht te plaatsen Acoustimass®-module profiteert u van groots geluid uit een compact systeem.

CineMate®, de eenvoudigste oplossing voor home cinema-geluid.

Het systeem is gemakkelijk te installeren en te gebruiken en biedt de eenvoudigste manier om home cinema-geluid van Bose toe te voegen aan uw televisie. Ga naar een geautoriseerde Bose®-dealer of bezoek onze website en ontdek hoe u met het CineMate®-luidsprekersysteem meer uit uw hdtv kunt halen. Want King Kong moet natuurlijk niet als een schattig aapje klinken.



Cinemate® GS
digitaal home cinema-luidsprekersysteem

www.bose.nl/cinemate

BOSE®
Better sound through research®

ANNO 2070

De bouwsimulatie/strategy reeks Anno is alweer toe aan zijn vijfde deel. Maar waar Jan opnieuw galjoenen, kastelen, ridders en kathedralen verwachtte, zag hij windmolens, vliegende auto's, boomdokters en milieuvervuiling. Welkom bij Anno 2070...

JAN KIJKT IN DE TOEKOMST



Bij de marine kunnen ze hier vast zien hoe na de bezuinigingen hun vliegdekschepen worden gebruikt.

Anno 2011 gaat het niet best met het milieu. Premier Poetin maakte onlangs nog bekend dat vijftien procent van het huidige Rusland kampt met urgente milieuproblemen. Ondertussen vervuilen mijn vrienden Amerika, China, India en Frankrijk stevig door en sterven steeds meer dieren uit.
Anno 2070 is de situatie nog dramatischer, althans voor zover het de game Anno 2070 betreft, de opvolger van Anno 1404. Waar speelden de voorgaande vier Anno games zich nog af in het verleden, in Anno 2070 krijgen we een blik op de nabije toekomst zoals ontwikkelaar Related Designs zich die voorstelt...

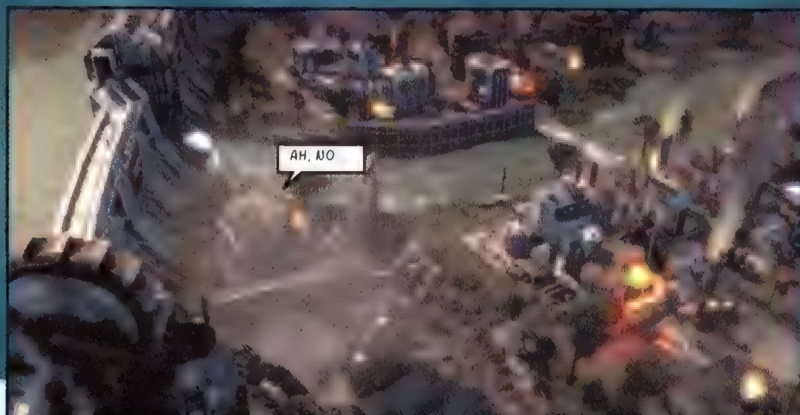
VAN BLIJE BIG TOT KARBONADE

Als speler heb je de keuze: speel je als de Tycoons of als de Eco's? Beide partijen hebben een volstrekt andere manier van leven en werken maar geen van beide partijen is goed of slecht. De makers willen geen belerend vingertje opsteken tijdens het spelen.
De Tycoons zijn echter wel wat praktischer ingesteld en meer bezig met geld verdienen dan de Eco's. Die laatsten proberen zo groen mogelijk te opereren. Dat betekent holografische energie, windmolens en een utopisch stadsbeeld met hagelwitte wolkenkrabbers, vliegende auto's (zonder uitlaatgassen) en heel veel bomen.
De Tycoons daarentegen vervuilen veel meer, maken gebruik van ouderwetse grondstoffen, maar verdienen ook sneller geld en kunnen meer produceren.
De voedselproductie is vrijwel volledig machinaal waarbij Mechs groenten oogsten en varkens via een lopende band automatisch van blije big tot verpakte karbonade verwerkt worden.
Bij beide partijen is er een balans tussen natuur en menselijk handelen dat middels een balkje laat zien hoever deze is doorgeslagen naar een bepaalde kant.

> "DE SCHAAL EN DE MOGELIJKHEDEN ZIJN AMBITIEUZER DAN OOIT."

RAMPZALIG

Nu zou je denken dat de Eco's de partij zijn om voor te gaan maar dat is niet per definitie het geval. Het bouwen van windparken is kostbaar en kost veel ruimte. Ook hier zal natuur moeten wijken voor het installeren van dergelijke energiebronnen. Gelukkig kun je als ecologisch gedreven speler bomen planten en andere herstelwerkzaamheden verrichten.
De Tycoons daarentegen kunnen ook niet tot in het oneindige vervuilen want dan brokkelt het eiland waar je je beschaving tracht op te bouwen langzaam af. Bovendien roepen de Tycoons zo sneller rampen over zich af (bijvoorbeeld het ontploffen van een olieplatform) en die kosten ook veel geld.
Er zijn overigens wel degelijk raakvlakken tussen de Tycoons en de Eco's. Beide partijen beschikken over zogenaamde mediatorens waarop ze boodschappen en filmpjes kunnen laten afspelen om de populatie te beïnvloeden. Altijd handig wanneer de goegemeente mort na een belastingverhoging.
Ook kunnen beide partijen een militair apparaat inrichten en ja, er kan dus geknokt worden al zal daar, net als in de vorige Anno spellen, niet de nadruk op liggen.



Het begint al aardig te lekken door die damwand. Ze hadden die stad dan ook nooit Rottedam moeten noemen...



Verrek, daar heb je dat helikoptertje dat je kon winnen met die Homefront prijsvraag!



Ik ben ook iemand die veel aan de toekomst denkt. Daarom bestel ik altijd twee biertjes tegelijk...

ALTIJD 9

De chronologie van de Anno serie is als volgt: Anno 1602, Anno 1503, Anno 1701, Anno 1404 en nu dus Anno 2070. En weet je wat al die titels met elkaar gemeen hebben? Dat de som van alle cijfers bij elkaar negen is, en da's geen toeval. We kunnen wellicht dus nog een Anno 1008, 1107 of 1206 verwachten, mocht het futuristische uitstapje onverhoopt toch niet goed bevallen.

VERWACHTING

Anno 2070 komt precies op het juiste moment met een volstrekt nieuwe setting en de daarbij behorende aangepaste spelelementen. De gameplay is nog altijd onmiskenbaar Anno, maar de schaal en de mogelijkheden zijn ambitieuzer dan ooit. Is de nieuwe SimCity dan eindelijk opgestaan?

+ Spelen met verschillende facties met totaal verschillende agenda's.
+ Milieuproblematiek onderdeel van gameplay.
+ Oogt prachtig, heel veel detail.
- Nog niets bekend over achtergrondverhaal, type missies, hoofdpersonages etc.



JAN

ANNO 2070
PC
RELATED DESIGNS / BLUE BYTE / UBISOFT
Q4 2011

JAN IS NOG STEEDS GEK OP "ZIJN" EX

DEUS EX HUMAN REVOLUTION

Na z'n hands-on met Deus Ex: Human Revolution in Parijs twee maanden terug, was Jan z'n honger voor deze action-adventure-RPG alleen maar aangewakkerd. De geluksvogel werd onlangs op zijn wenken bediend: er volgde een reprise naar de lichtstad met een wel heel aangename verrassing!

Voor een tweede keer naar Parijs gaan om een van je favoriete games te zien, is allesbehalve een straf. Niet alleen met het spel, maar ook met de mensen erachter is het steeds opnieuw een aangenaam weerzien. Deze keer was Jonathan-Jacques Belletête (JJB) de spreker van de dag; de goedlachse artdirector is grotendeels verantwoordelijk voor de look & feel van de game, en afgezien van de nodige presentatiewerkzaamheden, zit zijn taak erop. "DX:HR bevindt zich in de laatste fase van ontwikkeling. De game is feitelijk af, je kunt er helemaal doorheen spelen, en met een beetje mazzel kom je geen enkele bug meer tegen", grijnst JJB.

VERANDERING TEN GOEDE

Eidos Montréal is vol vertrouwen over DX:HR. Dat blijkt al snel als JJB me triomfantelijk meldt dat ik een preview disc mee naar huis mag nemen. Wow, dat is nog eens een aangename verrassing! En het wordt nog beter wanneer hij me vertelt dat de preview disc ongeveer een derde van de totale game beslaat, dus zo'n acht à tien uur!
Tegelijkertijd zijn de makers niet doof voor kritiek geweest. De game zou oorspronkelijk begin 2011 uitkomen, maar werd verschoven naar augustus van dit jaar. De extra tijd is/wordt gebruikt voor finetuning, balanceren, bug fixing en luisteren naar de community.
"We hebben een paar dingen aangepast", erkent JJB, "niet teveel, want je moet als team wel je hart en plan blijven volgen. Bovendien is het levensgevaarlijk om in de laatste fase van ontwikkeling nog dingen toe te voegen en weg te halen. Voor je het weet, creëer je onbedoeld allemaal nieuwe foutjes. Dat wil niet zeggen dat we de kritiek en suggesties van de fans links hebben laten liggen. Een aantal ideeën en opmerkingen was zeer waardevol en hebben we zelfs één op één overgenomen."
Een van die dingen is het coversysteem dat in eerste instantie quasi automatisch ging. Het was daarom voor sommige spelers wat onduidelijk wanneer je nu in en uit cover ging. Nu kun je een van de schouderknoppen ingedrukt houden waardoor je simpelweg in cover blijft. En ik moet zeggen: het speelt inderdaad een stuk intuïtiever.
Een andere aanpassing is het aan/uitzetten van het gouden randje dat oplicht rondom interessante voorwerpen en objecten. Sommige fans vonden dit te makkelijk en afbreuk doen aan de gritty sfeer van de game. Eidos Montréal heeft die omlijsting/oplichting van deze voorwerpen nu bij de eerste twee moeilijkheidsgraden op default gezet, maar het is desgewenst ook uit te zetten. Andersom geldt dat bij de overige (flink lastigere) difficulty settings het gouden laagje standaard uit staat maar desgewenst aangevinkt kan worden.
Tenslotte zijn er nog een hele sloot veranderingen doorgevoerd in de balans maar die hebben vooral te maken met de kracht van bepaalde augmentations, de sterkte van vijanden en hun A.I.. Zaken die ik ter kennisgeving aanneem.

WISSELENDE SPEELSTIJLEN

Tijdens mijn speelsessie thuis viel me weer op hoeveel mogelijkheden het spel biedt. De meerdere speelstijlen openbaren zich in iedere laag van de gameplay. Of het nu gaat om praten met NPC's (social), het kraken van sloten en terminals (hacken), de manier van vechten (combat) of het binnendringen van locaties (exploratie); steeds heb je de keuze hoe je wilt opereren.
Na een paar levels meerdere keren te hebben doorlopen, waarbij ik speelstijlen afwisselde en de nadruk op bepaalde augmentations en take-



PU-TV IN PARIJS

Jan stapte op Centraal Station Amsterdam in de Thalys, kwam ruim drie uur later in Parijs aan, hopte in de metro en liep de presentatieruimte binnen. Check de rest zelf op **www.pu.nl/deusex**.





Ik vraag me weleens af: als een schizofreen dreigt met zelfmoord, spreek je dan ook van een gijzeling?



Kijk, die heeft nu duidelijk de Deus Ex factor.



downs telkens verschoof, ben ik tot de conclusie gekomen dat een combinatie van stealth en actie het beste werkt. Zelf neig ik over het algemeen iets meer naar stealth, maar af en toe effe lekker ratelen met een dikke gun of bazooka is soms wel erg aangenaam.
Tenslotte zijn er momenten, noem het boss of sub-boss fights, die schreeuwen om actie en testosteron, maar dan nog kun je veelal onopvallend dan wel hackend de klus klaren.

VEELZIJDIG

Een missie wil ik er even uitlichten omdat deze zo exemplarisch is voor de gameplay van DX:HR. Het betreft een missie die aansluit op degene die ik vorig jaar op Gamescom op drie verschillende manieren heb zien spelen. Was toen het doel van Adam Jensen om een chip uit de schedel van een lijk te stelen, dat in het mortuarium onder het politiebureau lag; deze missie voert me naar een oud textieldistrict in Detroit. De bewuste chip zendt namelijk een signaal uit dat, gedecodeerd, naar een oud pakhuis in dit bewuste district leidt. Vreemd, want de wijk en het pakhuis lijken compleet uitgestorven...niet dus. Wat blijkt: dezelfde mysterieuze spec ops die me in het begin van het spel vol lood hebben gepompt bij de overal op het bedrijf waar Jensen werkt (zie PU 207) hebben in het pakhuis een geheime basis annex trainingscomplex opgezet.
Al spelend kwam ik er opnieuw achter dat gebruik van zwaar geschut niet altijd de beste manier is, want je alarmeert dan al snel de guards.
Al cloackend, guards knock-out meppend en camera's uitschakelend (een EMP granaat klaart de klus) kom ik veel verder.
Soms kom je er echter niet onderuit om grof geweld te gebruiken. Bijvoorbeeld als je een alarm af laat gaan óf een patrouillerende guard een lijk ontdekt óf je vergeten bent je silent running augmentation aan te zetten óf je een snipergun oppakt en begint te knallen en blijkt dat die gun toch behoorlijk lawaai maakt... etc. etc.
Dat laatste voorbeeld van die sniperrifle kun je ondervangen door een silenced sniperrifle te bouwen. Toen ik die upgrade eenmaal gescoord had, schoot ik de een na de andere soldaat geruisloos af. Soldaten die je dus altijd dient te looten en dient te verbergen, een heilige twee-eenheid in DX:HR.
Na het spelen van deze missie is in ieder geval duidelijk hoe veelzijdig en divers de gameplay is, en dat vind je in alle facetten van het spel terug.

WEER THUIS

DX:HR is de eerste game van Eidos Montréal en gelijk een zeer beladen titel. De reboot van de serie wordt door het hele gamewereldje nauwlettend in de gaten gehouden. Feitelijk is het voor deze relatief jonge studio meteen alles of niets. Maar als ik van één ding overtuigd ben, dan is het wel dat de makers hun kans met beide handen aangegrepen hebben en die ten volste benutten.
Je kan stellen dat DX:HR niet de mooiste game is die dit jaar uitkomt (al ben ik erg te spreken over het donkerbruine/gouden kleurenpalet en de stijlvolle cyber-Renaissance thematiek) maar de gameplay telt in deze zoveel zwaarder en die heeft me nog geen moment teleurgesteld.
DX:HR lijkt in heel veel opzichten op de eerste Deus Ex, zij het wat actievoller en honderd keer gelikter, en dat is in beide gevallen alleen maar goed natuurlijk. Ik zou willen zeggen dat de serie met Human Revolution na vele omzwervingen weer thuiskomt. ✪

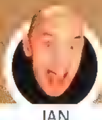
"DE GAMEPLAY HEEFT ME NOG GEEN MOMENT TELEURGESTELD."


Als een kalf in zo'n kist wordt grootgebracht, spreek je van een kistkalf. Als je achter zo'n kist schuilt... ben je een ezel.

VERWACHTING

Deus Ex: Human Revolution wordt niet de mooiste game van 2011 maar wel een van de allerbeste!

+ Ode aan de originele Deus Ex.
+ Vrijheid in speelstijl.
+ Augmentations & takedowns cooler dan cool.
+ Sfeer.
- Geen super graphics (op console).


JAN

DEUS EX: HUMAN REVOLUTION
PC / PS3 / XBOX 360
EIDOS MONTRÉAL / SQUARE ENIX / BIGBEN INTERACTIVE
26 AUGUSTUS 2011


THE NEW
MUSIC
STATION

XENOBLADE CHRONICLES

De Wii lijkt in deze periode op een comapatiënt die af en toe even wakker schrikt om een mooi gedicht voor te lezen. Later dit jaar wordt weer zo'n mooi gedicht verwacht. Een episch heldendicht, zelfs. Jurjen raakte zwervend en experimenterend in de Japanse versie van Xenoblade al aardig enthousiast over dit enorme avontuur.

JURJEN VOELT ZICH NIETIG


Japanners staan altijd geduldig in de rij te wachten op hun beurt. Turnbased zit gewoon in hun systeem.

Xenoblade is een traditionele RPG die zich kenmerkt door een reusachtige sprookjeswereld vol gedetailleerd in beeld gebrachte flora, fauna, middeleeuws aandoende steden, steampunk-achtige gevaartes en adembenemende vergezichten.
In die wereld bestuur je een groepje van drie typisch Japanse helden, dus trotse dragers van nichterige kostuums en belachelijk grote zwaarden. De gevechten worden in realtime geleverd, met slechts wat lichte turnbased oplaadelementjes. Natuurlijk moet je weer veel goochelen met voorwerpen en menu's om je gezelschap zo sterk mogelijk de strijd in te sturen.
Als je geen tijd hebt voor nuances zou je het ook Final Fantasy XII in de wereld van Monster Hunter Tri kunnen noemen, maar dan met meer en grotere gebieden.

ZWANENZANG?

Wordt Xenoblade de Wii's zwanenzang? Het wordt in elk geval een avontuur dat je niet snel zal vergeten, met een speelduur van zo'n zestig uur. Tel daarbij de komst van Zelda, Dragon Quest X en (mogelijk) The Last Story, en ik zie nog geen enkele reden dit jaar de Wii-stekker uit het stopcontact te trekken.

> "EEN AVONTUUR DAT JE NIET SNEL ZAL VERGETEN."

ZO GROOT ALS JAPAN

De vele verschillende gebieden van Xenoblade bevinden zich op de lichamen van twee dode reuzen die in vechtende positie versteend staan. Je tocht begint op de rechtervoet van een van die kolossen. En het wordt geen tochtje dat je licht zal vergeten, want de totale wereld is volgens ontwikkelaar Takahashi 'ongeveer zo groot als Japan'. Gelukkig zijn er warps die je tussen verschillende plaatsen laten reizen. En gelukkig is de wereld zo mooi en gevarieerd dat het geen straf is daarin te verdwalen en naar de mooiste plekjes te speuren.
Tijdens mijn omzwervingen bereikte ik al heel wat plaatsen waar ik volgens mij nog niets te zoeken had, met monsters die veel te sterk voor me waren. Dat was frustrerend, maar droeg ook bij aan het algemeen heersende gevoel in een wereld te zijn beland die zijn eigen gang gaat, en eigenlijk te groot voor me is.


Die jongen was zo sloom, zelfs z'n fruit wilde hij altijd zonder pit.



BEST MAZZEL



Xenoblade is ontwikkeld door Monolith Soft, wellicht bekend van eerdere RPG's als Xenosaga of Baten Kaitos (zie screen). Het is verreweg het grootste en meest ambitieuze project waar Monolith ooit aan heeft gewerkt, wat mogelijk werd door ruggensteun en subsidie van uitgever Nintendo, die de studio sinds 1 mei 2007 bezit.
Als Europeanen hebben we best mazzel dat Nintendo nog met deze titel bij ons op de proppen komt, want een Amerikaanse release is op moment van schrijven nog niet aangekondigd. Ook wel fijn: je zult in de Europese versie kunnen kiezen voor Engelse of de originele Japanse stemmen (dat laatste natuurlijk met Engelse ondertitels).

GEVOEL VAN NIETIGHEID

Dat is mij eigenlijk wel het meest bijgebleven van mijn eerste stapjes in de Japanse versie van Xenoblade: het gevoel van schaal. Of eigenlijk het gevoel van nietigheid dat mij tijdens het spelen bekroop.
Een brug of trap is nooit smal maar geheid twaalf meter breed, met een eindeloze diepte eronder, en ik kreeg plaatsvervangende kramp in mijn nek van het opkijken tegen de torenhoge bergwanden.
Het gevoel die kolossale wereld te kunnen en moeten veroveren is tegelijk intimiderend en uitdagend. Natuurlijk overheerst dat laatste. Ik heb écht zin in Xenoblade.

VERWACHTING

Xenoblade heeft de uitstraling van een ouderwetse RPG uit Japan, en iets anders moet je ook niet verwachten. Gelukkig kun je wel in realtime vechten, en maakt het avontuur op alle gebieden een buitengewoon grootschalige indruk. Als je vatbaar bent voor de belofte jezelf te verliezen in zo'n kolossale wereld vol dingen om te doen en te ontdekken, dan is de komst van Xenoblade een goede reden je Wii nog even onder de tv te houden.

+ Reusachtige spelwereld vol dingen om te beleven.
+ Keuze tussen Japanse of Amerikaanse stemacteurs.
- Weinig originele spelopzet.
- Inwisselbare personages.


JURJEN

XENOBLADE CHRONICLES
Wii
MONOLITH SOFT / NINTENDO
Q3 / Q4 2011

STREETPASS

Jurjens favoriete game op de 3DS? Mii in Misère! Volgens hem op dit moment het enige spel op de 3DS dat een heel nieuwe manier van spelen introduceert. Maar het kostte Jurjen flink wat moeite om in het spel een beetje op te schieten.

Het zou me niets verbazen als de meeste Nintendo 3DS bezitters niet eens weten dat het spel Mii in Misère standaard op hun systeem staat. Het is dan ook goed weggestopt.
Heb je een 3DS? Mooi, dan moet je in het hoofdmenu eerst kiezen voor StreetPass Mii-park. Dat is dat icoontje met al die gezichtjes. Nu



moet je in het Mii-park niet je poppetje kiezen, maar dat icoontje aan de rechterkant, met die tas en het zwaardje. Kies vervolgens voor Mii in Misère, en you're in! De fun kan beginnen!

SPAREN

Nou ja, dat zeg ik nou wel, dat de fun kan beginnen, maar eigenlijk kan de fun pas écht beginnen als je een paar mensen via StreetPass hebt ontmoet. Mensen die ook een 3DS bezitten en in de slaapstand bij zich dragen. Je hoeft ze niet aan te spreken, het is genoeg als je een minuutje in de buurt van die persoon verkeert. Jullie Mii-personages worden dan automatisch uitgewisseld.
Zo kun je die Mii-poppetjes van andere spelers gaan sparen. Niet alleen omdat het leuk is om dingen te sparen, maar omdat je die poppetjes als helden kunt gebruiken om je eigen Mii-personage te bevrijden in Mii in Misère!



KERKERS EN SPOKEN

Mijn avonturen begonnen toen ik op de PU-redactie vijf poppetjes van Jeroen en wat jongens van [N]Gamer had gescoord, en ik in de trein naar huis ontdekte wat ik ermee kon doen.

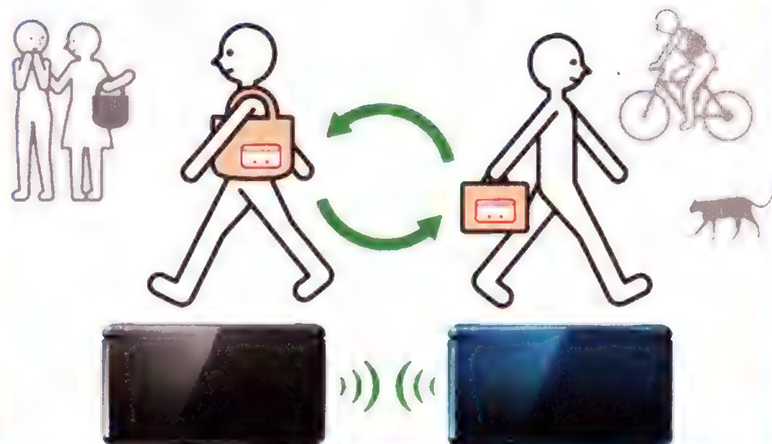


De vijf poppetjes kon ik gebruiken om in kerkers tegen spoken te vechten. Het werkt als in ouderwetse RPG's. Je pad wordt geblokkeerd door een spook. Je kunt in een menu voor 'Zwaard', 'Magie' of 'Volgende' kiezen.
De Mii-personages van Jeroen, Niels en de rest slaan na een paar acties steeds op de vlucht, maar toch was ik met mijn vijf poppetjes al een eindje opgeschoten. En ik had een Mario pet voor mijn eigen Mii-personage gevonden!

AKELIGE WAARHEID

Toen ik de volgende dag weer lekker verder wilde spelen met Mii in Misère, drong de akelige waarheid ineens weer tot me door: ik woon in Assen. Een weinig bruisend stadje middenin Drenthe, een provincie waarin volgens de laatste tellingen meer schapen dan mensen wonen.





Dus ook al nam ik mijn Nintendo 3DS overal mee naartoe, er verschenen maar geen nieuwe poppetjes om mijn bevrijdingstocht door de kerkers voort te zetten.
De wanhoop nabij ging ik op zaterdagmiddag de stad in, naar het drukste punt van Assen, het terras van Hotel de Jonge, aan de rand van de zaterdagmarkt.



Maar niets. Veel stuurse koppen gezien, maar geen enkel poppetje ontvangen.

ZWAKTE

Ik kan me voorstellen dat het fenomeen StreetPass iets kan betekenen voor het succes van de Nintendo 3DS. Het is leuk en spannend om je 3DS overal mee naartoe te nemen, en dan bij thuiskomst te kijken of je iets nieuws van passerende 3DS-bezitters hebt ontvangen. Niet alleen Mii-personages, maar ook – bijvoorbeeld – ghosts om tegen te racen in Ridge Racer, of figurines voor Dead or Alive. Je hoeft die spellen niet in je systeem te hebben om die dingetjes te ontvangen, het volstaat als ze ooit eens in je systeem hebben gezeten.



IN PRAKTIJK

JURJEN IN MISÈRE

JE KUNT OOK HELDEN HUREN!

Het is niet zo leuk als echte Mii-poppetjes inzetten, maar als je wilt kun je ook standaard helden inhuren voor twee speelmunten per stuk. Die speelmunten verdien je door je 3DS in slaapstand overal mee naartoe te nemen, voor elke duizend stappen krijg je een munt (maximaal tien per dag).

Maar de zwakte van het systeem zal je inmiddels ook duidelijk zijn: in dunbevolkte omgevingen heb je er niet zoveel aan.

CENTRAAL STATION UTRECHT

Dan maar met de trein naar centraal station Utrecht. Dit knooppunt van spoorbanen, waar dagelijks tienduizenden reizigers elkaar passeren zou toch de ultieme plaats moeten zijn om StreetPass-contact te maken.
Dat bleek niet het geval. Met mijn 3DS in de aanslag passeerde ik



duizenden mensen, maar blijkbaar was ik die dag de enige reiziger met een 3DS.
Was mijn reis naar Utrecht dan voor niets geweest? Zou StreetPass ooit iets kunnen worden in Nederland? Waren andere plaatsen geschikter voor mijn jacht op Mii-poppetjes? Ineens realiseerde ik me dat Utrecht dichtbij Nieuwegein ligt. En dat in Nieuwegein het kantoor van Nintendo Benelux is gevestigd.

TIEN NIEUWE POPPETJES

Zoals altijd bleek ik van harte welkom op het kantoor van Nintendo,



de plek waar ik in de jaren negentig nog werkte, en waar ik de laatste jaren af en toe eens binnenwip om een spel te testen. Het leek mij bij uitstek de plek om wat Mii-personages te ontvangen, en die inschatting bleek correct.
Welk een jubelend beeld verscheen mij toen ik naar het Mii-park ging: er stonden tien nieuwe poppetjes





"IN DUNBEVOLKTE OMGEVINGEN HEB JE ER NIET ZOVEEL AAN."

in de rij! Tien nieuwe helden om mee tegen spoken te vechten! Ze droegen nooit eerder geziene hoofddeksels!
Natuurlijk ging ik meteen met die poppetjes aan de slag, en zo leerde ik de diepere lagen van Mii in Misère kennen.

TWAALF KLEUREN

Zoals je misschien weet, kun je elk Mii-personage een bepaald kleur shirt geven. Die kleur is van belang, omdat deze bepaalt welke magie je kunt gebruiken. Er zijn twaalf kleuren, en dus ook twaalf soorten magie. Zwarte magie verduistert de omgeving, witte magie verdrijft de duisternis en oranje magie geeft de volgende helden extra moraal, terwijl rode magie je met vlammen laat aanvallen en lichtblauwe met ijs.
Zo word je uitgedaagd de volgorde van je beschikbare poppetjes en acties zó te kiezen dat je de spoken op je pad maximale schade toebrengt.



HET LEUKSTE

Zo simpel als het spelletje zelf is, zo uniek is de manier waarop je het beleeft. De poppetjes en acties zijn altijd schaars, en dus voelt het echt kut als je moves gebruikt die je niks verder helpen, of wanneer je je achteraf realiseert dat een andere volgorde meer effect had gehad.
Maar het leukste aspect van Mii in Misère is dat je er buiten het spel nog meer mee bezig bent dan in het spel zelf. Ik kan me nu bijvoorbeeld al heel erg verheugen op de E3. Niet



alleen om die villa of de onthullingen van nieuwe games en hardware, maar ook om die honderden helden die ik er ongetwijfeld ga verzamelen.

ANDERE STREETPASS-DINGETJES

StreetPass zorgt ervoor dat binnen een straal van zo'n dertig meter twee 3DS-systemen (in slaapstand) automatisch contact met elkaar maken en gegevens uitwisselen. Niet alleen Mii-personages, maar ook andere gegevens, voor elk StreetPass-compatibel spel dat ooit in je 3DS heeft gezeten. Hieronder wat voorbeeldjes.
Super Street Fighter IV 3D: Jouw figurines vechten tegen die van de passerende speler.
Ridge Racer 3D: Je ontvangt van de passerende speler een Ghost om in Duel mode tegen te racen.
LEGO Star Wars 3: Je krijgt een bepaald aantal (wij kregen elk 50.000) studs om dingen mee te kunnen kopen.
Nintendogs & Cats: Je wisselt cadeautjes uit met passerende spelers.
Samurai Warriors Chronicles: Je krijgt het wapen dat de passerende speler heeft geactiveerd.
Dead or Alive Dimensions: Je ontvangt een tegenstander die de speelstijl van de passerende speler nabootst. Versla hem of haar voor nieuwe figurines.

DE INNOVATIEVE SPELLETJES VAN DE INDIESCENE

Wel eens van indiegames gehoord? Dat zijn spellen die voor weinig geld door amateurs zijn gemaakt. En geloof het of niet, dat levert soms hele mooie spellen op. Of, misschien is 'mooi' niet het goede woord, maar zouden we ze 'interessant' en 'innovatief' moeten noemen.



Katamari Damacy

Onder een blog waarin Wouter zijn waardering voor het huidige EA uitspreekt, schreef Survivor92 (zo ongeveer) het volgende: 'Eigenlijk is het jammer. Hier op pu.nl, en vele andere mainstream gamesites, lees je alleen maar over de AAA-games en grote developers. Terwijl de indie-developers die echt om hun fanbase geven en innoveren nauwelijks genoemd worden en daarom waarschijnlijk bij 99% van de mensen hier niet bekend zijn.'
Nu kunnen we ons weinig voorstellen bij het idee dat developers echt om hun fanbase geven, maar in grote lijnen zijn we het eens met Survivor92: wat meer aandacht voor indiegames zou ook in de PU niet misstaan.

LEKKER SPEELBARE GAMES

Voordat je vreest dat we het nu over allerlei moeilijke, kunstzinnige spellen gaan hebben waarin je bijvoorbeeld een boom moet laten groeien of met een grote zwarte aap een vrouw in het gezicht moet plassen… maak je geen zorgen.
Indiegames zijn vaker dan je denkt lekker speelbare games die echter onder de radar blijven omdat er geen partijen met geld achter zitten. Wordt een leuke indiegame echter wél eens door een partij met veel geld opgepikt en uitgewerkt, dan blijkt meteen waarom die indiegames zo interessant zijn: het bovengemiddeld creatieve en innovatieve gehalte.

> "JE HOEFT GEEN KUNSTENAARS TYPE OF SPELPURIST TE ZIJN OM VAN INDIEGAMES TE GENIETEN."

Katamari Damacy, Portal en De Blob zijn bijvoorbeeld als indiegames begonnen.

INNOVEREN

Ander kenmerken van indiespellen: de games zijn meestal nogal klein opgezet en ogen ouderwets. En nee, dit is niet alleen uit laksheid of om de aandacht te trekken.
Je kunt het zo zien: qua graphics en omvang kunnen indiegames sowieso moeilijk opboksen tegen



Portal

WAT IS INDIE?

Voor het meest basale beeld van een indiedeveloper moet je je gewoon voorstellen dat je samen met drie vrienden een spel in elkaar flanst en dit op jullie eigen site gratis of tegen een klein bedrag als download aanbiedt. Veel indiegames worden tegenwoordig ook gebaseerd op projecten van studenten aan game-opleidingen.
De PC en de daarop draaiende downloadwinkel Steam zijn de meest gangbare platformen voor indiedevelopers. Als er nog wat geld over is voor een devkit en licentierechten, stellen indies hun games (mits goedgekeurd door de eigenaar van het platform, bijv. Sony of Nintendo) ook wel beschikbaar in downloadwinkels als App Store, Xbox Live Arcade, WiiWare en PSN.
De term 'indiegame' wordt vager naarmate er meer invloed is van een geldschietende klant of speluitgever, aangezien het woord 'indie' natuurlijk staat voor 'independent', oftewel onafhankelijk.

THE POTATO SACK

13 HIT INDIE GAMES, 75% OFF! - PLUS, GET A POTATO HAT IN TF2.

LAAF JE EENS AAN EEN STOMENDE AARDAPPELZAK

Steam is een winkelsite waar je snel en handig downloadable PC- en Mac-spellen kunt kopen. Wanneer je op die site bij 'Genres' op 'Indie' klikt, krijg je niet alleen een leuk overzicht van nieuwe en populaire indiegames, je ziet er ook een aanbieding getiteld Potato Sack Pack. Dit is een bundeling van dertien indiespellen die je in één klap voor € 34,40 kunt kopen. Dus omgerekend nog geen drie euro per spel. En er zit heel wat bruut spul tussen hoor, zoals Amnesia, Super Meat Boy, Defense Grid, Killing Floor en The Ball. Of toffe puzzelspellen als Toki Tori, Rush en Cogs. Denk daar eens aan, als je in de winkel met de zoveelste mainstreamgame in je klauwen overweegt naar de kassa te lopen.



Defense Grid



De Blob

games met grote budgetten, waardoor indiedevelopers dit ook niet proberen en liever met slim bedachte mechanieken of unieke spelconcepten proberen relevant te zijn.
Voordeel is ook dat een minimale vorm 'de dingen die je moet doen' gemakkelijker kan benadrukken en sneller aangepast kan worden. Waardoor indiedevelopers extra tijd en ruimte winnen om te experimenteren met de onbekende spelvormen waar grote uitgevers liever hun vingers niet aan branden.

BIJZONDERE BELEVING

Nee, je hoeft geen kunstenaarstype of spelpurist te zijn om van indiegames te genieten. En je hoeft er de AAA-titels ook niet om te laten liggen.
Het kan gewoon een bijzondere beleving zijn om je af en toe eens in een spel te verdiepen waarin andere dan gebruikelijke aspecten centraal staan. Waarbij het juist wel prettig is dat je eigenlijk niet zo goed weet wat je te wachten staat.
Indiespellen zijn doorgaans niet alleen innovatiever maar ook een stukje moeilijker en ondoordringbaarder dan je van de grote retailspellen gewend bent. Je moet vaak écht nadenken, oefenen en doorzetten om verder te komen.
De titels die we in het kader met indie-aanraders noemen, hebben allemaal de potentie je uit je comfortzone te halen en je even anders tegen je hobby aan te laten kijken.

OVERBODIGE KUTSPELLEN

Maar stel je de indie-scene ook niet te rooskleurig voor. Verreweg de meeste onafhankelijke ontwikkelaars maken namelijk compleet overbodige kutspellen, en ook de goede games worden nauwelijks buiten de scene bekend en erkend. Zelfs de enkeling die een hitje scoort, verdient daarmee te weinig om een noemenswaardig bestaan op te bouwen.
Een duidelijke trend is dan ook de doorstroom van onafhankelijke ontwikkelaars naar gerenommeerde studio's die direct of indirect worden gesteund door kapitaalkrachtige uitgevers. Hier is op zich niets mis mee, aangezien er aan de onderkant vanzelf weer vrije geesten bijkomen. En hopelijk brengen die voormalige 'indies' iets van hun drang naar innovatie en creativiteit met zich mee naar de 'grote' games.

GANGBARE SPELLENBRON

De laatste jaren breken steeds vaker indiespellen door naar het wat grotere publiek. Niet zo gek, aangezien nu op elk spelsysteem wel een downloadwinkel bestaat die dergelijke spellen aanbiedt.
Waar de indie-scene eerst nog stond voor 'onder de radar', is het op platformen als Steam, XBLA en de iOS-systemen al een heel gangbare spellenbron geworden, en dus een stroming die we graag blijven volgen. Iets waar we trouwens jouw hulp wel [illegible] op pu.nl om ons op de krenten in de indie-pap te wijzen. Zoals Survivor92 inmiddels weet, is dergelijke input zeker niet aan dovemansoren gericht. ✪


Toki Tori

TOP 3 NEDERLANDSE INDIEGAMES

1 Toki Tori (Two Tribes, WiiWare/PC/iOS - € 2,39/9,-)
Elegant platformpuzzelspel met een hartveroverend geel kuikentje.
2 Super Crate Box (Vlambeer, PC - gratis)
Eenvoudig ogend spring-en-schietspel met wat goed verborgen diepgang.
3 Dinner Date (Stout Games, PC - € 4,95)
Terwijl een jongen op zijn meisje wacht, 'bestuur' jij zijn onbewuste gedachtenstroom.

INDIE-AANRADERS

Hieronder een slordige, nauwelijks te verdedigen top 10 van indiegames die ook voor retailgamekopers interessant kunnen zijn.

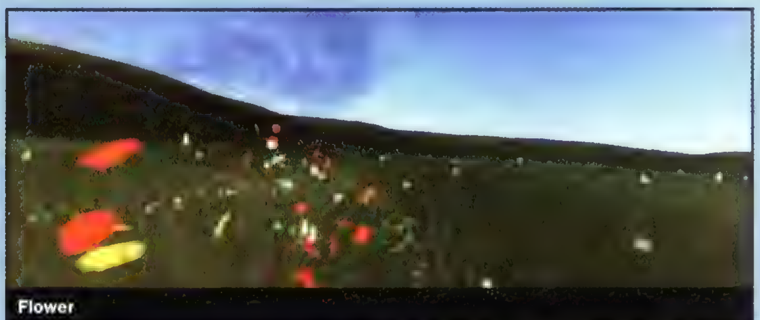
1 Braid (Number None, XBLA/PSN/PC - € 7,99/9,99) Moderne, breinbrekende, soms duizelingwekkende variant op Mario.


Braid

2 Limbo (Playdead Studios, XBLA - € 12,-)
Doodgaan krijgt een nieuwe betekenis in dit sinistere platformavontuur.


Limbo

3 Flower (Thatgamecompany, PSN - € 7,99)
Laat blaadjes dwarrelen om de wereld in bloei te zetten.


Flower

4 Cave Story (Studio Pixel, PC/WiiWare - gratis/€ 12,-)
Metroid-achtig platformavontuur dat oude tijden doet herleven.
5 Amnesia: The Dark Descent (Frictional Games, PC/Mac - € 7,49)
Het is moeilijk je verstand te bewaren in dit griezeligste spel ooit gemaakt.
6 Super Meat Boy (Team Meat, XBLA/PSN/PC - € 6,99/8,-)
Deze bloedmoeilijke platformer dwingt tot fijngeslepen behendigheid.
7 Minecraft (Mojang, PC - € 14,95)
Een eindeloze blokkendoos waarin iedereen naar hartenlust kan breken en bouwen.
8 The Path (Tale of Tales, PC/Mac - € 7,99)
Roodkapje-achtige verdwaaltocht door een woud vol vage toestanden.
9 Sworcery (Superbrothers, iOS - € 3,99)
Laat je betoveren door de review elders in deze PU.
10 Gravity Bone (Blendo Games, PC - gratis)
Een kortstondig en geflipt maar hoogst sfeervol spionageavontuurtje.

REVIEWS

MEER DAN EEN CIJFER

Natuurlijk speel je deze maand de game die de cover siert, dat lijkt me logisch. Maar op de redactie wordt die game toch echt een stukje minder fanatiek gespeeld dan een andere titel die deze maand weliswaar minder hoog scoort maar die we hier met z'n allen wel hoog hebben zitten. Precies, we doelen op Mortal Kombat; de game die gewoon een beetje van ons is. MK en PU hebben immers een geschiedenis met elkaar. Zo gaf good old Kees de Koning de serie standaard een 100. Gewoon omdat het kon.
Vermoedelijk is dat de makers van Mortal Kombat een beetje naar het hoofd gestegen, maar gelukkig zijn de heren na een aantal verschrikkelijk slechte delen weer met beide benen op aarde beland en hebben ze een game gemaakt die lekker ouderwets aanvoelt.
Jammer alleen voor hen dat Kees de Koning niet meer schrijft voor de PU, want Steven is een stukje kritischer dan de huidige hiphop-goeroe van Nederland. Niet dat het uitmaakt natuurlijk, want wij spelen de game graag. Nu maar hopen dat de ontwikkelaar op dit pad verder gaat en niet weer van die rampzalig slechte aftreksels uit gaat brengen.



MIJN STELLING

Als ouwe lul kan ik me de Mortal Kombat recensies van Kees de Koning nog goed herinneren. Inderdaad gaf Kees die game vaak de perfecte score, gewoon omdat ie een enorme fanboy was. Dat kon toen nog. Uit die tijd herinner ik me ook de ophef over het geweld in de Mortal Kombat games. Vooral politici schreeuwden moord en brand en schreven stukjes in de krant dat het toch écht allemaal niet kon en verboden zou moeten worden. Grappig was dan wel dat ze allemaal Mortal Combat schreven in plaats van Kombat, waaruit je meteen kon afleiden dat ze die hele game nooit gezien, laat staan gespeeld hadden.
Tegenwoordig zijn er nog steeds (meest conservatieve) politici die een link leggen tussen agressief gedrag en gewelddadige games. Iets dat sowieso nooit bewezen is, en complete onzin volgens mij.
Waarom is er nu nooit eens iemand die de boel omdraait? Stel je eens voor, al die opgefokte gasten die in staat zijn tot het zinloze geweld waar we allemaal zo van walgen… als die nu eens in plaats van de straat op te gaan met al hun agressie, achter hun TV-scherm plaatsnemen en dáár de boel overhoop knallen. Zou het dan niet zomaar kunnen dat heel wat van die gasten al hun agressie op díe manier kwijtraken? Dat lijkt me heel wat aannemelijker dan het omgekeerde.
Daarom mijn stelling: gewelddadige games voorkomen juist een heleboel agressie in de maatschappij!





TOPSCORE



SUPERBROTHERS: SWORD & SWORCERY EP

NOSTALGISCHE GAME



MORTAL KOMBAT
"SCHATEREN OM DE BRUUTHEID EN ABSURDITEIT VAN SOMMIGE AANVALLEN."

RITMISCHE GAME



PATAPON 3
"JIJ BENT DE TROMMELAAR. JIJ ZWEEPT JE TROEPEN OP."

ECHTE BALLEN GAME



DEAD OR ALIVE DIMENSIONS
"OH, WAT ZIET DAT ER GEWELDIG UIT. DIE ZACHT DEINENDE TIETEN EN KONTEN IN 3D."

FABLE III

Zes maanden na de Xbox 360 versie ziet Fable III ook het licht op de PC. Er werd PC-gamers een volwaardige versie beloofd en geen afgeraffelde port, en volgens Jan is dat geen fabeltje.

JAN SPEELT 'M VOOR DE TWEEDE KEER

KONING JAN. PFFF DE ARROGANTIE! DE MAN KAN NIET EENS TOT VIJF TELLEN...

Toen ik destijds Fable III voor de Xbox 360 doorspeelde, ben ik in de hele game niet meer dan twee keer afgegaan. Een keer vrij in het begin omdat ik zonder goed uitgedost te zijn monsters bleef uitdagen in mijn zucht naar XP en loot, en de andere keer omdat ik gebeld werd en multi-taskend trachtte door te spelen én een telefoongesprek met mijn zus te voeren. Dat de telefoondraad verstrikt raakte in mijn Xbox 360 controller hielp ook niet mee, moet ik erbij zeggen.
Voor de rest was Fable III qua combat, magie en raadsels best makkelijk. Te makkelijk, aldus sommige critici, en dus is er speciaal voor die gamers die stellen dat het hen niet moeilijk genoeg kan zijn een hardcore mode ingestopt. Ik heb die eventjes geprobeerd en ja, die is behoorlijk pittig. Vijanden zijn veel minder snel verslagen, terwijl je zelf sneller schade oploopt en dus eerder voor de bijl gaat.


Dit grietje heeft een bijbaantje als Playboy Bunny, en ze jaagt graag met haar geweer. Vandaar haar bijnaam: Buks Bunny.

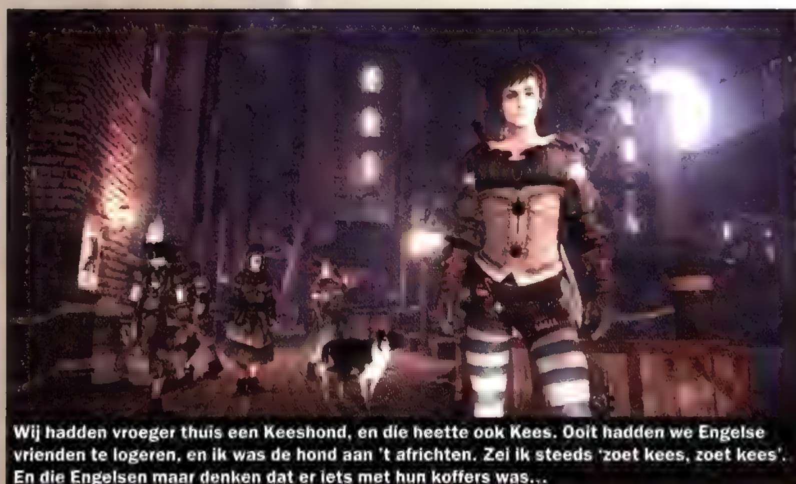
MEERWAARDE

De besturing is ontworpen voor muis en toetsenbord en dat werkt naar behoren. Het schieten is aanvankelijk wat tricky maar went snel en daarna voelt het prima. Met de muis knalde ik zelfs preciezer dan op mijn Xbox 360; zo kon ik nu wapens uit handen van vijanden schieten en maakte ik vaker headshots. De graphics zijn bovendien een stuk scherper, meer high-res en van popup is geen sprake. Ik heb weliswaar niet de indruk gekregen dat men all the way is gegaan voor PC optimalisatie wat betreft graphics, maar de game ziet er simpelweg beter, kleurrijker en voller uit.
Bovendien ondersteunt Fable III 3D op PC. Dat is geen verplicht nummertje maar biedt echt een meerwaarde. Diepteverschillen zijn goed zichtbaar, het 3D effect is in te stellen vergelijkbaar als bij de 3DS, en personages hebben zelf ook diepte.

[illegible]

FOCUS

Microsoft trok recent het boetekleed aan en gaf toe de PC achterban qua games wat verwaarloosd te hebben. De PC als spelplatform is wel degelijk belangrijk voor hen en men beloofde beterschap op dit gebied.
Met een nieuwe Flightsim in de maak, het binnenkort te verschijnen Age of Empires Online (die erg lekker speelt, ik zit momenteel in de bèta) en deze solide overzetting van Fable III, lijkt het erop dat Microsoft woord houdt.


Wij hadden vroeger thuis een Keeshond, en die heette ook Kees. Ooit hadden we Engelse vrienden te logeren, en ik was de hond aan 't africhten. Zei ik steeds 'zoet kees, zoet kees'. En die Engelsen maar denken dat er iets met hun koffers was...

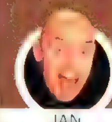

Peter Molyneux is een rechtszaak begonnen tegen een Nederlandse gameontwikkelaar die een spel voor kleine kinderen had ontwikkeld waarin je Zwitserse koeien moest vinden door te luisteren naar die bellen om hun nek. Het ging hem om de naam: Vee bel.

STOOM MAG

Na jarenlang gekissebis lijkt de rivaliteit tussen de downloadservices van Microsoft en Valve (Games for Windows Live versus Steam) van de baan. Fable III is digitaal namelijk ook beschikbaar via Steam. Valve's dienst bestrijkt verreweg het grootste deel van de markt en het is fijn dat Microsoft dat inmiddels ook heeft ingezien. Snelle beslissers kregen overigens wel verschillende pre-order bonussen bij beide partijen. Pre-orderde je de game bij GfWL dan kreeg je Fable 1 er voor nop bij, deed je hetzelfde bij Steam dan werd je getrakteerd op een extra Weapon & Tattoo Pack.

CONCLUSIE

Fable III is een prima [illegible]


JAN

SCORE 85

Afhankelijk van de hoeveel sidequests, jobs en onderbroekenlol die je in Albion uithaalt, ben je met de hoofdverhaallijn toch wel een uur of twaalf bezig, zeker nu je er extra DLC content gratis bij krijgt.

FABLE III
PC / XBOX 360
LIONHEAD STUDIOS / MICROSOFT
AANTAL SPELERS: 1 – 2
OUT NOW





DEAD OR ALIVE DIMENSIONS

JURJEN KIJKT ZIJN OGEN UIT

In zijn review van Super Street Fighter IV 3D schreef Jurjen dat er de komende jaren geen beter vechtspel voor een portable zou verschijnen. Dat was een beetje een voorbarige conclusie, aangezien dat betere vechtspel voor een portable al binnen een maand is gearriveerd!

Oh, wat ziet dat er geweldig uit, die zacht deinende tieten en konten in 3D, de manier waarop de camera draait terwijl je Christie van een trap ziet stuiteren, de splinters die je om de oren vliegen als je Helena door een ijspilaar smijt.
Dit is waar je die fucking 3DS voor hebt gekocht: spectaculaire 3D-effecten. En dus niet zo'n saai zijaanzicht of overbodig over-de-schouder-perspectief, zoals in 'dat andere vechtspel'. Bovendien is Dead or Alive Dimensions - in tegenstelling tot Street Fighter IV - geen port van een console game, maar heeft Team Ninja dit vechtspelletje van de grond af voor de 3DS gebouwd. Waarbij ze alle registers hebben opengetrokken om vechtfans en 3D-fielen op alle fronten te verwennen.


Zo'n trap maakt toch de nodige onderbuikgevoelens los.



LUST VOOR HET OOG

Hoe de messen van Ayane in slowmo door 't beeld vliegen, een camera die rondom een helikopter draait, het flare-effect als je tegen de zon in kijkt, de felle explosie als je iemand tegen een kruitvat trapt, het is smullen voor een 3D-fiel als ik.

> "TEAM NINJA IS HELEMAAL LOSGEGAAN."

Zowel de gevechten als de vele filmpjes in de Chronicles-stand zijn mede door de 3D-effecten een lust voor het oog, dus geheel passend in de DoA traditie.
Anders dan bij Street Fighter valt er voor de eenzame speler ook genoeg te genieten. Ik heb me met de vijf hoofdstukken van de Chronicles-stand bijvoorbeeld drie uur prima vermaakt, terwijl ik ondertussen ook nog even de fijne kneepjes leerde van de gevechten en Tagteam partijen.
Dat vechten gaat trouwens uitstekend met dat fijne stickje en de vier actieknoppen (je hebt de lastig geplaatste richtingsknop en L-knop niet echt nodig, zoals bij dat andere vechtspel).

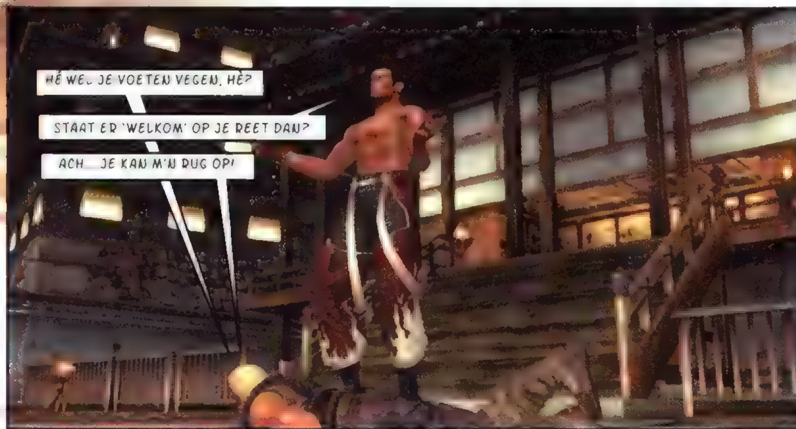
HELEMAAL LOS

De Arcade-stand is ook niet mis. Je kiest een course, knokt je een weg voorbij vijf tot tien tegenstanders, en krijgt meteen de volgende course voor je kiezen.
In totaal zijn er vijfentwintig bedienbare personages, het meeste ooit voor een DoA spel.
Er zijn ook nog eens plenty kostuums (vier per personage, vermoed ik) en omgevingen (waaronder het Ridley level uit Metroid) te ontgrendelen.
Natuurlijk kun je via draadloze communicatie of internet ook tegen andere mensen spelen, terwijl de Throwdown-stand toegang geeft tot tegenstanders die je via StreetPass passeerde.
Nog een voorbeeld van het feit dat Team Ninja helemaal los is gegaan? Wat dacht je van de mogelijkheid om maar liefst 999 (!) figurines te verzamelen?


Een 12 hit combo met happy ending?

STIJFSEL

Een paar minpuntjes dan: het spel is in de Chronicles-stand veel te makkelijk, terwijl sommige filmpjes in die stand geen filmpjes maar 3D-diorama's met stilstaande personages zijn. Een vreemde keuze. Ook zien sommige kapsels er merkwaardig hard uit, alsof ze met stijfsel zijn gewassen, wat nogal vloekt met de verder zo perzikachtige uitstraling van de dames.
Maar je merkt het al, ik begin een beetje naar dingetjes te zoeken, en daar moest ik maar eens mee stoppen.
Dead or Alive Dimensions biedt je de mogelijkheid om in een diorama de camera rondom die adembenemende 3D-dames te draaien en overal tussen en onder te kijken.
Meer hoef je als liefhebber eigenlijk niet te weten.



FEEST VOOR 3D-FIELEN

Dead or Alive Dimensions is een feest voor 3D-fielen en het eerste spel waarbij ik de 3D-schuifknop constant in de hoogste stand heb laten staan. Het schijnt dat de framerate verdubbelt als je het 3D-effect uitschakelt, maar dat heb ik niet getest, aangezien ik geen enkel 3D-effect wilde missen.

CONCLUSIE

Stel je voor dat Kasumi met een 12 hit combo Ken door een muur in een afgrond trapt en met een wervelende 3D-beweging achter hem aanspringt om op zijn gezicht te gaan zitten. Dan heb je een aardig beeld van de manier waarop Dead or Alive Dimensions de vloer aanveegt met Super Street Fighter IV 3D. Het zal eeuwen duren (of toch minstens een maand) voordat er een beter vechtspel voor een portable verschijnt.

JURJEN

SCORE 88

Zeker zes uur fun in je eentje, ruim honderd met vrienden.

DEAD OR ALIVE DIMENSIONS
3DS
1 - 2 SPELERS
TEAM NINJA / TECMO KOEI / NINTENDO
OUT NOW





JAN ZIET ER EEN GAT IN

PORTAL 2

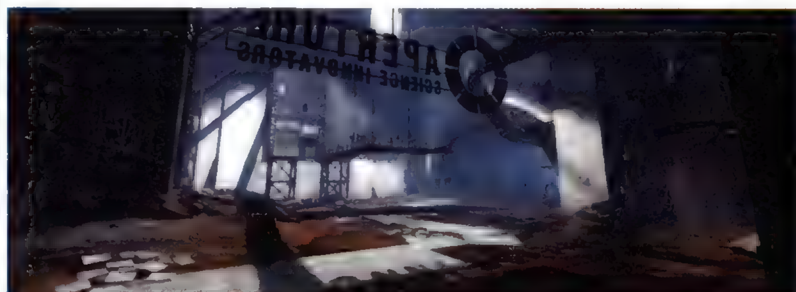
Jan was al groot fan van Portal, maar Portal 2 overtreft al zijn verwachtingen. Om jullie voor eens en voor altijd duidelijk te maken wat de Portal gameplay inhoudt, heeft die idioot de normale leesvolgorde omgegooid en mag je, via Portals, zelf door de twee pagina's heen en weer reizen. Vanaf nu spreekt Jan je ook aan als testsubject 108. Het moet niet gekker worden...



001 Ha, testsubject 108! Goed dat je er bent. Aan jou de taak om de Portal gameplay lezenderwijs te ervaren. Tenminste, als je de route op deze pagina's goed weet af te leggen. Het begint heel makkelijk: gewoon dit stukje over de achtergrond van Portal 2 uitlezen, dat is alles!
Portal is een spel dat inhoudelijk met geen enkel ander spel te vergelijken is. In een uniek universum moet je bizarre puzzels oplossen om te overleven.
In Portal 2 ben je hetzelfde vrouwelijke hoofdpersonage als in het origineel. De opening van de game is briljant gedaan waarbij een pratende Personal Core (een soort mechanisch oog) je in een zwaar Engels accent bemoedigend toespreekt. Het pratende oog, Wheatley, is een hartverwarmende kluns die je gedurende het avontuur vergezelt. Wheatley is er vooral als verteller. Hij helpt je niet met de puzzels die de pratende computer GLaDOS voor je heeft bedacht.
GLaDOS is duidelijk boos op je. Je hebt haar in de vorige game omgebracht en het Aperture Science Center voor een groot deel verwoest. 'I think we can put our differences behind us. For science. You monster', aldus GLaDOS. Ze zal het dan ook niet laten jou gedurende de game voortdurend te beledigen, en dat gebeurt op een even vileine als grappige manier.
Maar genoeg gebabbeld, subject 108, stap de Oranje Portal nu maar door...

004 Wooow! Wat een sprong! Magnifiek gewoon. En dit zul je vaker nodig hebben, subject 108! De meeste levels zijn namelijk veel groter opgezet dat in het origineel, bijvoorbeeld onder het moderne gedeelte van het Aperture Science Center en in de oude, eveneens ondergrondse, reactor. Hier maak je ook voor het eerst kennis met de oranje, witte en blauwe gel. Je schiet deze gels niet zelf af maar je kunt de druppelende buizen wel manipuleren... door portals recht onder de druppelende goedjes te schieten natuurlijk.
Witte gel is heel handig want alles wat wit is, daar kun je weer blauwe en oranje portals op schieten en dus zo je bewegingsvrijheid vergroten. Neem bijvoorbeeld maar eens een sprintje over dat lange stuk dat helemaal vol geklodderd is met oranje gel...





003 Jawel, je bent weer terug op de linkerpagina! Wat is het toch een fijn apparaat die Portal Gun. Maar goed, waar waren we gebleven?
Oh ja, in Portal 2 moet je dus allerlei testkamers langs die de vileine GLaDOS heeft uitgedacht. En hoe verder je komt, hoe gevaarlijker ze worden. Zo staan er robotjes op de uitkijk, moet je oppassen voor laserstralen en doen lichtbruggen hun intrede. Deze bruggen kun je gebruiken om van A naar B te komen (schiet een portal op de muur waar de lichtbrug eindigt en schiet een tweede portal waar je wilt dat de lichtbrug verder gaat) maar ook om je als schild te beschermen tegen kogels.
Ook de Cubes keren terug. Sommige geleiden laserstralen waardoor je de richting van de laserstraal kan sturen, bijvoorbeeld om turrets uit te schakelen of om panelen te activeren. Andere Cubes zijn er puur als gewicht om een drukplaat te activeren waarna een platform begint te bewegen of een lift naar beneden komt.
Het leukste vind ik echter de nieuwe gels: de blauwe, oranje en witte. Vooral de blauwe is erg handig. Alles wat onder de blauwe gel/verf komt, verandert in een verende ondergrond. Probeer het zelf maar eens subject 108...



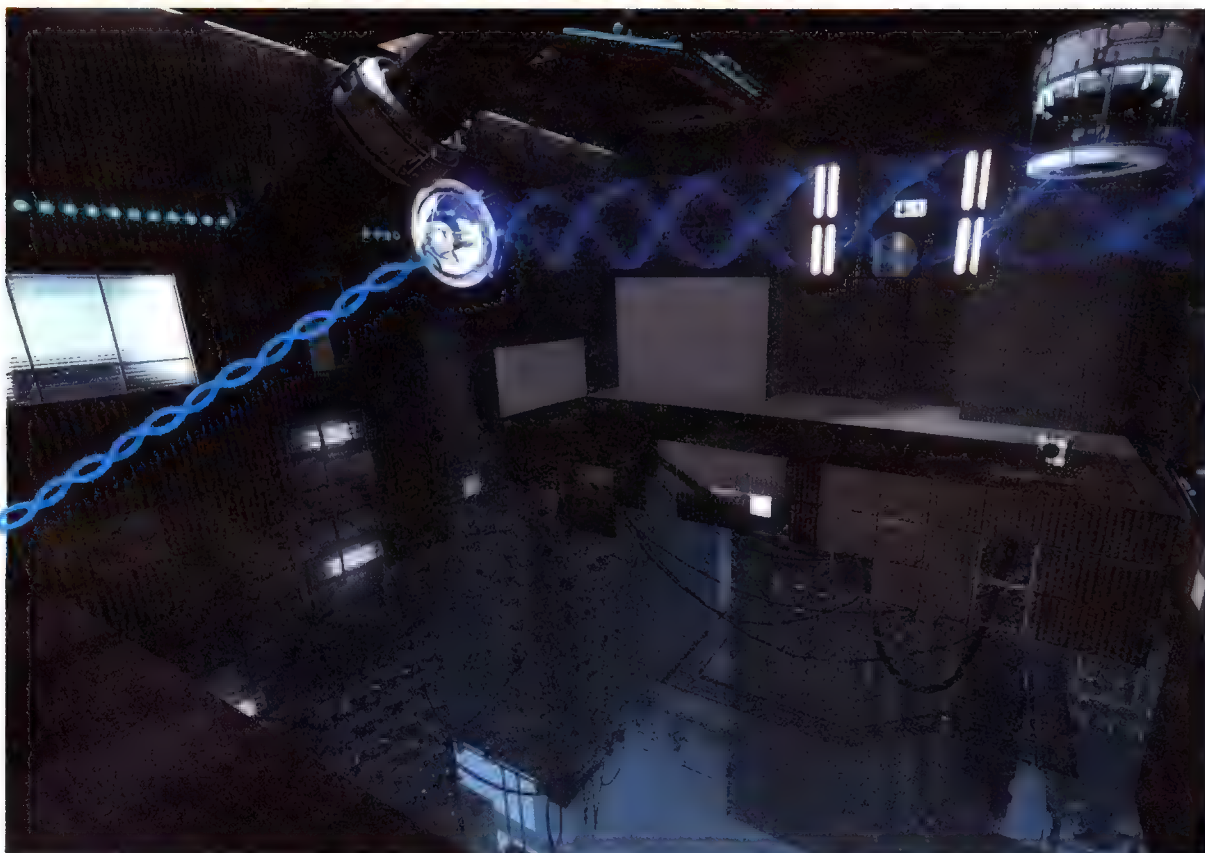
006 Dat was een lekker gevoel toch?
Dit moet wel een van de fijnste manieren zijn om jezelf te verplaatsen.
Echter, hoe fijn ook; ik weet zeker dat jij straks, net als ik, regelmatig je haren uit je kop zult trekken uit frustratie. Maar als je de puzzel dan kraakt, is de bevrediging ook enorm.
Bovendien kent Portal 2 echt een heel goed verhaal dat qua stijl erg doet denken aan BioShock. Het zijn niet puur een heleboel tricky testkamers achter elkaar geplakt. Er is een voortstuwende verhaallijn vol humor, emotie, spanning en actie dat alles in een context plaatst.



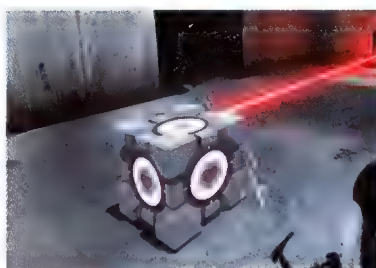
002 ...en Boem! Nu ben je opeens op de rechterpagina! Ja, de krachtige Portal gun is nog steeds het kloppende hart van Portal 2.
Maar goed, testsubject 108, ik zal nog een keer uitleggen hoe het werkt. Een eenvoudig voorbeeld: voor je bevindt zich een afgrond met zoutzuur en aan de overkant is een uitgang. Met de Portal gun schiet je nu een portal op de witte muur naast je en de tweede op de witte aan de overkant. Stap door de eerste en kom er door de tweede portal, aan de andere kant, weer uit. Let wel: je kunt niet alleen portals schieten op witte vlakken, maar ook op vloeren en plafonds.
Snap je het principe van portals? Spring dan maar door deze oranje portal, subject 108!



005 Woesjjjj! Zag je dat, subject 108? Je sjeesde door het beeld! De oranje gel versnelt je sprint enorm. Door dit te combineren met de blauwe spring gel kun je op heel wat 'onbereikbare' plekken komen. Ik moet er wel bij zeggen dat het stoeien met de oranje, blauwe en witte gel behoorlijk pittig is.
De combinatie met portals werkt verder subliem; het is een heerlijk gezicht om blauwe of oranje klodders uit de door jou gecreëerde gaten te zien spuiten waarmee je je eigen tools creëert om verder te komen. Later krijg je ook nog de beschikking over de Excursion Funnel, een ronddraaiende tractorbeam waarin je zelf van A naar B kan zweven, maar waar je ook Cubes of robotjes in kunt plaatsen. Het biedt weer allerlei nieuwe mogelijkheden. Probeer het zelf maar eens, subject 108...



007 Voordat we afscheid nemen, wil ik nog melden dat je naast je solo avontuur ook samen met een ander een apart, op zichzelf staand co-op avontuur mag doorlopen! Dan hebben jullie beiden een Portal gun en beschik je dus over vier portals om mee te stoeien! De levels en de testkamers voor co-op zijn helemaal uniek en nog een tikje moeilijker dan in de singleplayer.
Subject 108, ik wens je tenslotte veel plezier met het echte Portal 2. Je mag deze game niet missen...



CONCLUSIE

Portal 2 is een fantastische game. Wellicht is de game iets makkelijker dan zijn voorganger maar in zijn originele, humorvolle, hersenpijnigende, steeds weer verrassende, prikkelende en uitermate grappig geschreven, vervreemdende en overrompelende totaliteit biedt het een even unieke als onvergetelijke ervaring.



SCORE 94

Tussen de tien en vijftien uur voor de singleplayer. De co-op mode biedt je nog eens tussen de vijf en acht uur, en misschien nog wel langer wanneer je elkaar af en toe bewust gaat lopen saboteren door portals onder elkaars voeten te schieten bijvoorbeeld.

PORTAL 2
PC / PS3 / XBOX 360
VALVE / ELECTRONIC ARTS
1 – 2 SPELERS
OUT NOW



MORTAL

Reboots zijn populair. Als een bekende franchise niet meer in de smaak valt, steek je 'm gewoon in een nieuw jasje. Zo hoopt men ook met de nieuwe Mortal Kombat een herstart van de serie te maken na een aantal zeer middelmatige delen. Steven bekeek of MK inderdaad als een foenix uit z'n as is herrezen.

Ik zal altijd een zwak voor Mortal Kombat houden. Ik hou van fighting games en van overdreven geweld en gore (alleen in games en films natuurlijk). Maar ik maak me verder geen illusies: het is pulp. Slechte pulp bovendien, met een typische goedkope Amerikaanse interpretatie van traditionele Aziatische martial arts settings en personages.
Maar slechte pulp kan heel vermakelijk zijn, zelfs als de pulp in kwestie helemaal niet bedoeld is als pulp; immers, met de nieuwste Mortal Kombat probeert men toch echt de serie in z'n oude glorie te herstellen.

STIJLTJE

Met dit nieuwste deel hoopt de serie het stigma van 'leuk met een biertje en wat vrienden over de vloer' achter zich te laten. Toch vraag ik me af of dit nieuwste Mortal Kombat deel daar in geslaagd is.
In de eerste alinea van deze review maakte ik al een niet zo'n eerbiedige opmerking over de stijl van Mortal Kombat, en als ik je vertel hoe je een personage kiest, begrijp je misschien beter waar mijn afkeer qua stijlkeuze vandaan komt.
Je moet sowieso van goeden huize komen wil je cyberninja's en martial arts monsters geloofwaardig verkopen, maar het artwork dat je hier te zien krijgt bij het kiezen van een personage, faalt in dat opzicht jammerlijk. Als comic artist zou ik de tekenaar persoonlijk afwijzen. De in-game beelden van de vechters zijn aardig maar kunnen de boel niet redden. Grafisch is de game sowieso geen powerhouse, wat met name naar voren komt tijdens de cutscenes van de Story mode. De actie ziet er verder wel leuk uit, want van een afstand houden de character models veel beter stand.
Maar beoordeel een boek nooit op de kaft. Dit zijn allemaal kritieken die de speelbaarheid niet beïnvloeden. Bovendien zal niet iedereen mijn kritiek op de vormgeving delen. En de vele interessante personages die voor de reboot van Mortal Kombat zijn opgetrommeld, maken uiteraard het een en ander goed.

MET DE KENNIS VAN NU...

NetherRealm Studios probeert de reboot met een verhaal te verantwoorden. De Story mode begint waar Mortal Kombat Armageddon eindigde, met Raiden die op het nippertje aan de dood weet te [illegible]ppen door terug te reizen in [illegible] met de voorkennis dat alles

X-RAY WHOOP ASS

[illegible]






Toen Louis van Gaal ooit die karatetrap maakte langs de zijlijn, werd hij door MK-fans meteen omgedoopt tot Liu van Gaal.



GEEN GRAPPEN MET NOOB

De voorgeschiedenis van Noob Saibot heb ik reeds beschreven in mijn preview van Mortal Kombat (het was ooit een geheim personage op basis van de achternamen van de oorspronkelijke bedenkers Ed Boon en John Tobias) maar ditmaal is het een volwaardig character die gebruik maakt van schaduwaanvallen.
Het kunnen combineren van aanvallen met zijn eigen schaduw levert naar mijn mening de bruutste Fatality van de game op. Samen met zijn schaduw trekt hij aan de armen en benen, en scheurt zo zijn tegenstander in tweeën. Dit kost echter veel kracht en de eerste scheur ontstaat bij de billen, waardoor de nodige ranzigheid op de grond valt. Vervolgens trekt de scheur met redelijk gemak door tot het gezicht, dat stijlvol in tweeën splitst in navolging van de rest van het lichaam. Een simpel concept dat schittert door de nuances in de uitvoering. Dank u, Noob.

KOMBAT

STEVEN ZIET WEINIG NIEUWS



Liu Kang zorgt met zijn brandende fietsschop in de arena voor heel wat meer spektakel dan El Hamdaoui.



Toepasselijk om de indiaan Night Wolf uit te schakelen met een knie-aanval, want bij welke plaats in South Dakota werden de indianen ooit op vreselijke wijze afgeslacht?

Wounded Knee.

> "EIGENLIJK IS DE MORTAL KOMBAT SERIE ONVERANDERD, REBOOT OF NIET."

en iedereen naar de klote gaat. Zo beginnen we de game ten tijde van de oorspronkelijke drie Mortal Kombat delen, met de twist dat Raiden dus informatie heeft over de toekomst en het lot van de helden ditmaal bijstuurt.
Tijdens de Story mode wordt het oorspronkelijke toernooi dus nogmaals overgedaan en beleef je dit vanuit het perspectief van verschillende vechters (in plaats van het kiezen van een specifiek personage om alle gevechten mee aan te gaan).
Verder is er een Tag Team mode zodat je tijdens een gevecht tussen personages kunt schakelen. En in de Challenge Tower mode moet je tal van korte opdrachten uitvoeren, wat natuurlijk gewoon een slimme manier is om de tutorial aan te kleden aangezien je zo combo's en fatalities leert. Ook kun je naar hartenlust fatalities oefenen in een speciaal daarvoor ingerichte mode, en eveneens online dood en verderf zaaien.

SCHATEREN

De gameplay blijft, ondanks enkele vernieuwingen, gevoelsmatig onveranderd, wat voor- en nadelen met zich mee brengt.
Voordeel is dat de actie in de Versus mode of online veel fun biedt en regelmatig een dikke glimlach op mijn gezicht wist te toveren. Ik heb soms zelfs hardop zitten schateren om de bruutheid en absurditeit van sommige aanvallen.
Maar de balans en diepgang weten nog steeds bij lange na niet het niveau van de top binnen het fightinggame genre te halen. Zelfs met vier knoppen gekoppeld aan elke ledemaat (tweemaal punches en kicks, net zoals bij Tekken) en unieke combo's per personage, zit de game nog altijd vol met goedkope trucjes en flauwe krachtige aanvallen. Vooral met teleport en ranged aanvallen kun je veel personages volledig klemzetten.

SCORE?

Spelers op zoek naar een eerlijk en gebalanceerd gevecht zijn hier aan het verkeerde adres. Het is dan ook lastig een score aan Mortal Kombat te hangen. Kijk je naar het technische niveau van de game of de fun die het spelen tegen andere spelers biedt?
De score van 75 is meer dan Mortal Kombat verdient wat betreft de presentatie en diepgang/balans van de gameplay, maar het is weer aan de bescheiden kant als ik kijk naar de fun die de game biedt als je met z'n tweeën op de bank zit en los gaat.

BLOODY MESS

CONCLUSIE



STEVEN

SCORE 75

In m'n eentje was ik er na twee avonden wel klaar mee. VS en online daarentegen blijft lange tijd lachen.

MORTAL KOMBAT
PS3 / XBOX 360
NETHERREALM STUDIOS / WARNER BROS
1 - 2 SPELERS
OUT NOW

18



VIRTUA TENNIS 4

Top Spin 4 scoorde een mooie acht bij JJ, eens kijken of Virtua Tennis 4 daar overheen weet te gaan.

JJ MAAKT GEEN HOEKEN

Al meteen als je het spel opstart, stroomt er een golf van herkenning door je lichaam. Het uiterlijk van de menu's, de opbouw van de game, de tunes, de kleursetting, de heerlijke minigames (veel nieuwe) en natuurlijk de besturing met slechts vier knoppen en een stick... het is allemaal op en top Japans.



Raadseltje: Deze tennisser wast zich niet graag. Gael Mon Flispeuk.

HARD TO MASTER

VT4 is arcade. Dat merk je aan de vier toetsen die je kunt gebruiken (feitelijk kun je het spel ook met één toets af), de opzet van de Career mode (zie kader) en de gameplay die meer gebaseerd is op timing dan op ware tenniskennis.
Maar als je nu denkt dat VT4 dus ook de makkelijkere game is ten opzichte van Top Spin 4, dan heb je het mis. Vergelijk het met de shooter Vanquish (ook van Sega). Die was qua besturing eveneens vrij eenvoudig van opzet, maar door de tegenstand en de timing behoorlijk pittig. Of zoals een Japanse developer ooit tegen me zei: 'it's easy to learn, but hard to master'.

> "VIRTUA TENNIS 4 IS DE PES VAN DE TENNISGAMES."

DAMN TRICKY

Ook ik maakte die fout, dus toen ik VT4 startte met een Exhibition-potje Federer tegen Nadal, dacht ik die Spanjool wel even weg te tikken, want VT was toch arcade en arcade is toch makkelijk? Niet dus. VT4 is damn tricky, vooral omdat het spel om perfecte timing draait en de A.I. van de tegenstanders die timing helemaal door heeft. Als je niet precies goed staat en precies lang genoeg de 'slagknop' ingedrukt houdt, sla je een te hoge bal slap over het net heen die keihard en vrijwel onhoudbaar terug gemept wordt. VT4 is stukken onvergeeflijker dan Top Spin 4 waar je veel meer een soort van midden had tussen goed en slecht slaan.



Raadseltje: Deze tennisser gaat na z'n carrière een rijwielzaak beginnen. Novak Djokoflets.



Raadseltje: Deze tennisser leest graag kinderboekjes over poezen. Andy Rodickkielpik.



MONOPOLY TENNIS

Sega heeft de Career mode een geinige twist meegegeven. Je reist nog steeds als zelf gecreeerde speler via een kaart de wereld rond, maar doet dit nu met een dobbelsteen; het geluk bepaalt dus je traject. Gooi je een 3, dan kun je drie stappen zetten naar een toernooi, losse match, minigame of oefening. Deze geluksfactor houdt de Career mode fris.

Tachtig procent van de tijd lukte het me niet om de ballen in de hoek te meppen, terwijl ik er soms, zonder te weten wat ik anders deed, wèl een überslag uit toverde. Ook Maarten, die een paar potjes tegen me speelde, had hetzelfde gevoel.

BELACHELIJK

Hoewel VT4 geen perfecte game is, bewegingen zitten soms wat grof aan elkaar geplakt, graphics zijn van dichtbij niet echt fraai (zweet ziet eruit als dikke aders) en sommige replays zijn in close up belachelijk (de bal raakt niet eens 't racket), is het onvergefelijke van de gameplay niet dodelijk. Je zult er, geheel naar Japans traditie, veel tijd in moeten stoppen en de game meer als een skillgame moeten aanpakken dan als een tennisgame.
VT4 draait om timing, anticipatie, snelheid van bewegen, skillshots, terwijl TS4 mede doordat er meer knoppencombinaties zijn, meer gevoel voor het echte tennis vergt. Virtua Tennis 4 is daarmee de PES van de tennisgames, terwijl Top Spin de FIFA-rol op zich neemt. En dan weet je ook meteen waar ik uiteindelijk voor zou kiezen als ik één tennisgame mocht nemen.

MET LOSSE HANDJES

Een gebied waarop Virtua Tennis 4 echt van Top Spin 4 wint, is de Move en Kinect compatibility. De game zwiept en zwaait echt heel lekker en doordat VT jouw karakter zelf over de baan stuurt, kan het spel dus ook met de Kinect gespeeld worden. Het spel is verder ook in 3D speelbaar op de PS3 en dat is een leuke gimmick, meer niet.

CONCLUSIE

Virtua Tennis 4 mag dan arcade zijn, het spel is daarmee niet makkelijker dan Top Spin 4. Wel duidelijk minder realistisch. Omdat de cijfers van beide games niet ver uit elkaar liggen, is het vooral een kwestie van smaak.



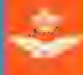
JJ

SCORE 75

Het 'dobbelsysteem' zorgt er voor dat de Career mode van Virtua Tennis 4 langer houdbaar is dan normaal. Als partygame doe je er makkelijk een jaar mee.

VIRTUA TENNIS 4
PS3 / XBOX 360 / Wii / PC
SEGA
1 - 4 SPELERS
OUT NOW




Koninklijke Luchtmacht

WOUTER IS NIET VAN Z'N STUKJES GEBRACHT

LEGO PIRATES OF THE CARIBBEAN

Welkom bij Wouters review van misschien wel het meest commerciële product OOIT; een game gebaseerd op een populaire speelgoedlijn én op een filmreeks die weer gebaseerd is op een attractie in een park dat z'n basis vindt in de bekendste tekenfilmmaker op de planeet.
Enter LEGO Pirates of the Caribbean: The Videogame.


(door sjenk)
Eerste mutaties kernramp Japan zijn erger dan verwacht.

Laat ik vooropstellen dat ik geen fan ben van de Pirates of the Caribbean reeks. Ten eerste vind ik vooral de tweede en derde flicks té kneiterwarrig om te begrijpen waarom Jack en Will nou weer ruzie hebben, waarom de fuck ze nu weer battlen met die lui en wat überhaupt de bedoeling is van het hele avontuur! En hoewel Johnny Depp natuurlijk altijd baas is, ook als Captain Jack Sparrow, vind ik Orlando Bloom (Will Turner) en Keira Knightley (Elisabeth Swann) de meest persoonlijkheidsloze, inwisselbare acteurs ooit, die alleen zo ver zijn gekomen omdat ze pretty zijn -op een erg saaie manier- en een schattig Brits accent hebben, waar Amerikanen nou eenmaal een boner van krijgen. Goed nieuws voor mij dus, dat Keira en Orlando de aankomende film niet zullen verduffen en Captain Sparrow in z'n eentje op pad gaat in The Fountain of Youth.
Komen we meteen aan bij het grootste voordeel van LEGO Pirates of the Caribbean (PotC): er zit een gratis teaser in van de, nog niet verschenen, vierde Pirates of the Caribbean film. Maak je echter maar niet druk om spoilers, want de beknopte weergave van de Pirates films in LEGO-stijl vertaalt zich tot gemompel van koddige poppetjes, loze humor die, tegen wil en dank, af en toe een lachje uit je smoel knijpt en vergeefse pogingen tot het uitbeelden van situaties middels objecten. Kortom: het is nog een stuk of drie keer vager dan de films zelf.


(door LosMartinos)
Het mag dan een ervaren bemanning zijn, toch zijn ze allemaal nat achter de oren.


(door Slixen)
Nu maar hopen dat dit spel niet te langdradig wordt...

LEGO 1.1

PotC is verder een typische standaard LEGO game, alleen dan wéér sprankelender qua graphics, met mooiere animaties (Jack Sparrow loopt hilarisch debiel rond) en meer details.
In vijf hoofdstukken komen vier Pirates films aan bod die qua gameplay nauwelijks vernieuwing brengen, op een poging tot het verbeteren van de platformelementen na... iets wat overigens een lichte FAIL genoemd mag worden, want het lopen over planken of het springen van muurtje naar muurtje levert nog steeds regelmatig irritaties op.
Er is ook nog Sparrow z'n kompasje, waarmee je schatten kunt vinden door blokkerige voetspoortjes te volgen en waarvan je er per level acht moet verzamelen, maar daar zal geen wereld ter universum van schudden. Nee, het is just another day in LEGO Town.

DIKKE DEALS

Het is interessant hoe Traveller's Tales steeds weer zulke dikke deals weet te maken, waardoor ze nu van de grootste franchises ter wereld games hebben mogen fabriceren. Ik bedoel, what's next? Marvel om Spidey en de X-Men te verLEGOËN? Of misschien Twilight, zodat we die mietjesweerwolf z'n blokjes nog blokkeriger kunnen zien?
Ik weet het niet, maar het lijkt er wel op dat TT niet van plan is hun winnende formule te veranderen. Waarom zouden ze ook? Hun games worden miljoenen keren gekocht, en als het niet door (casual) gamers is, dan wel door hun moeders.

"JUST ANOTHER DAY IN LEGO TOWN."



BETER SPEEL JE MET LEGO

Ik vraag me af of deze advertentie daadwerkelijk gebruikt is, of dat LEGO hier echt toestemming voor gegeven heeft, maar impact heeft ie wel!

CONCLUSIE

Ik vind LEGO: PotC leuk... maar die mening is zó subjectief dat het niet de conclusie kan zijn. Er zullen namelijk nog maar weinig hardcore gamers (zoals jij?) over zijn die deze overrijpe zooi nog een kans gaan geven. Want hoe fris en fruitig de animaties en de graphics er ook uit mogen zien, PotC blijft diep van binnen zo oud en misbruikt als Davy Jones z'n met zeepokken bespikkelde lul.


WOUTER

SCORE 65

[illegible]

LEGO PIRATES OF THE CARIBBEAN
PS3 / Wii / XBOX 360 / 3DS / DS / PC / PSP
TRAVELLER'S TALES / DISNEY
1 - 2 SPELERS
OUT NOW



THE WITCHER 2

Jongens wat een feest! Niet alleen kunnen we ons verheugen op komende toppers als Mass Effect 3, Skyrim en Diablo III, ook vóór de zomer worden we verwend met een onvervalste hardcore RPG. Mag The Witcher 2 in één adem met deze grote namen worden genoemd? Steven sloot zich een week lang op met de game om dat uit te vinden!



Eigenlijk kun je op ieder willekeurig moment zeggen dat wij gamers in gouden tijden leven. De ontwikkeling van de techniek levert ons steeds realistischere en mooiere titels op. Maar door al het visuele snoepgoed dat tegenwoordig games vergezelt, is het makkelijk afgeleid te raken van de kern: gameplay en uitdaging. Zo worden games steeds makkelijker. Steeds vaker leidt een ontwikkelaar ons aan de hand door de content heen. We komen als gamers veelal in gespreide bedjes terecht. Maar gelukkig zijn er ook nog games waarin bemoeizuchtige NPC's je niet te pas en te onpas tips geven, games waarin je zelf je weg moet vinden zonder dat quest items als neonborden oplichten. Games waarin je je hersens moet gebruiken, je goed moet opletten, lezen en luisteren. The Witcher 2, met z'n volwassen en bikkelharde wereld, is zo'n game.



SAVE YOURSELF!

The Witcher 2 slaat regelmatig jouw voortgang op... maar niet regelmatig genoeg. Dat is geen kritiek op de game. We weten immers allemaal van het bestaan van save functies. Dus als je hebt gezien dat de game er al een tijdje geen auto-save tegenaan heeft gegooid, doe het dan vooral even zelf!

ECHTE TOP?

De release van The Witcher is een klein succesverhaal. De Poolse studio CD Projekt leverde in 2007 een hele leuke PC RPG af met een onmiskenbaar eigen smoel.
Wat slordigheden werden met patches weggewerkt en later kwam er zelfs nog een uitgebreide grafische update uit voor dat eerste deel. Het maakte duidelijk dat het team achter The Witcher met passie aan hun games werkt en ook daarna garant staat voor sterke support. De gameplay van het origineel was

> **"VERPLETTEREND EN MEESLEPEND."**

leuk en met name de setting was verfrissend origineel. Evengoed was de opzet vergeleken met toppers als Oblivion en Mass Effect, een stukje bescheidener.
Maar met deeltje twee gaat CD Projekt voor goud. De game straalt op elk vlak Triple A status uit, van verhaal en graphics tot de gameplay en presentatie aan toe.
Alles lijkt er op te wijzen dat we The Witcher 2 ditmaal tot de echte top van het RPG genre mogen rekenen.

MOORDENAAR

Laat ik vooral beginnen bij het begin, want dat doet de game eveneens.
Ook als je het origineel niet hebt gespeeld, is alles goed te volgen vanwege de rustige opbouw van The Witcher 2. Met behulp van een lange tutorial, waarin je meerdere flashbacks doorspeelt, leer je het diepe achtergrondverhaal kennen. Koning Foltest is vermoord onder jouw ogen, en alleen jij hebt de moordenaar gezien. Helaas voor jou denkt men dat Geralt of Rivia (jij dus) de schuldige is.
Je wordt gevangen gezet, maar gelukkig geloven oude bekenden in jouw onschuld, en word je door hen bevrijd. Gezamenlijk gaan jullie



STEVEN LAAT ZICH BETOVEREN

ASSASSINS OF KINGS



achter de echte moordenaar aan. Deze kingslayer blijkt ook nog eens, net zoals jij, een Witcher te zijn, een monsterjager met magische krachten. Aan intriges geen gebrek dus. De setting en het verhaal verdienen meer dan een eervolle vermelding. De Poolse boekenreeks waarop de game gebaseerd is, is heerlijk duister en volwassen van aard. Eigenschappen die perfect in de game zijn verwerkt; de rauwheid en dreigende sfeer van de wereld zijn bijna tastbaar.

GRUWELIJK MOOI

Het verhaal wordt uiteraard verteld met behulp van cut-scenes, veel cut-scenes. Deze kunnen lang zijn en de verhalende momenten nemen dan ook soms veel tijd in beslag. Zeker als je tussen de filmpjes door alleen even rustig moet meelopen met een NPC om vervolgens weer verder te kijken. Maar het niveau van de cut-scenes is, mede dankzij de perfecte voice-acting, ongekend hoog. Ik heb met veel plezier alles gevolgd en geen moment verveeld op de klok gekeken. Toegegeven, je moet geen haast hebben als je The Witcher 2 speelt. Ik zie deze game als een goed glas wijn; dat klok je ook niet in één teug achterover (tenminste, dat zou je niet moeten doen). Als je de tijd neemt om te genieten van wat je wordt voorgeschoteld, zul je niet worden teleurgesteld. Het feit dat de cut-scenes (met ultra settings) op veel momenten de kwaliteit van CGI benaderen, helpt ook mee. Want wat ziet alles er gruwelijk mooi uit! Je hebt dan wel een stevige PC nodig om alles op ultra te draaien (zie kader) maar dan heb je ook wat, en zelfs met medium settings is het een plaatje, wat me hoopvol stemt voor de later te verschijnen console versies.

KEUZES

Niet alleen de filmpjes zijn mooi, de hele spelwereld is adembenemend. Je hebt niet de bewegingsvrijheid van een game als Oblivion, de omgeving kent strakkere wegen die je moet volgen, maar daardoor ziet alles er wel bizar goed uit. Mijn mond viel regelmatig open bij het bezoeken van een nieuwe locatie. De dorpjes en kastelen leven ook echt. Er is een dag en nacht cyclus en de bewoners van de spelwereld hebben 24 uur lang hun eigen agenda. Door te mediteren kun je de tijd sneller laten verlopen, bijvoorbeeld als je ergens op een bepaald tijdstip moet zijn. Sidequests zijn niet aangegeven, en het is aan jou om met alles en iedereen te kletsen om uit te vinden wat er gaande is. Bijna iedereen heeft wel een verhaal of een »

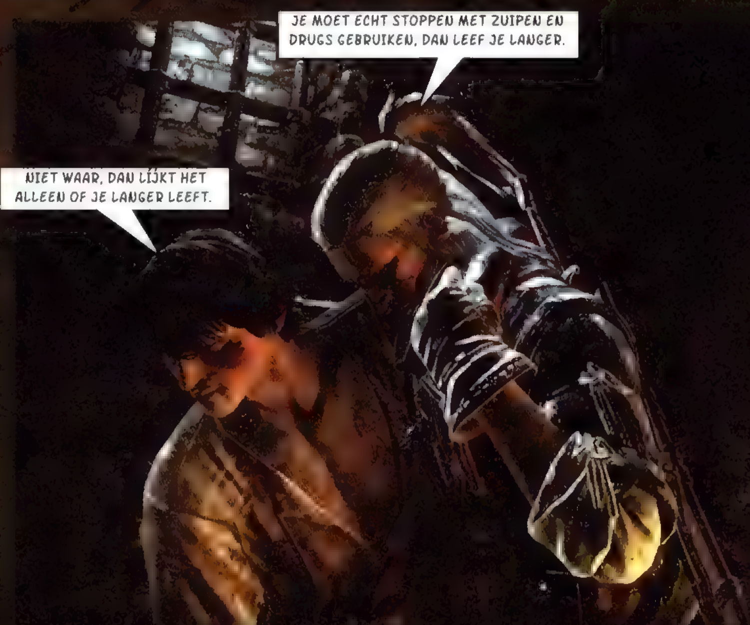


PC PRESTATIE PRAATJES

PC gamers worden de laatste tijd regelmatig afgescheept met ports van console games. Zelfs het boegbeeld van het grafische geweld dat mogelijk is op de PC, is van zijn voetstuk gevallen. Ik heb het uiteraard over Crysis, waarvan het vervolg op de PC visueel ondergeschikt is aan zijn voorganger.
The Witcher 2 daarentegen is, net zoals deel één, een echte PC game en houdt op geen enkel gebied rekening met de beperkingen van zijn console tegenhangers. Dit betekent dat als je de game op maximale settings wilt spelen, je wel een retestrakke gamebak moet hebben staan. Zelfs met een videokaart uit de vorige generatie zul je een paar settings naar beneden moeten schroeven.
Maar maak je geen zorgen, ook met bescheiden settings zijn de beelden verbluffend mooi. Zelfs met een mid-range PC ga je nog over de beelden van de console versie heen. En na alle recente console ports waar PC gamers mee zijn geconfronteerd, vind ik het prettig dat er eindelijk weer een excuus is voor de aanschaf van een high-end videokaart. Uiteraard kunnen de settings nog aangepast worden ten opzichte van mijn review code, maar in mijn versie was met name de übersampling optie verantwoordelijk voor het creëren van schitterende graphics en het verzwaren van de prestaties. Deze feature kun je zien als een uitgebreid filter dat alle beelden oppoetst en van glans voorziet.

KREATIEF MET KURK

The Witcher 2 kent wat betreft quests en het vergaren van nieuwe technieken voor Geralt, al genoeg content om je wekenlang bezig te houden. Maar het crafting systeem mag er ook wezen en zorgt voor een hele extra laag aan bezigheden.
Je kunt letterlijk een onnavolgbare hoeveelheid items maken of laten maken. Je vindt tijdens je avontuur vele diagrammen en formules om respectievelijk uitrusting of potions mee te creëren. Je kunt hiervoor te allen tijde een quickselect gebruiken (als je niet in combat bent uiteraard) of speciale NPC's verspreid over de spelwereld opzoeken, zoals blacksmiths en leatherworkers.
Het kost wel even wat moeite om de interface door te krijgen want er zijn tal van schermen om door te ploegen. Het verzamelen van goederen en herbs die als benodigdheden dienen voor het maken van alle items, is een al net zo omvangrijke klus. De spelwereld ligt letterlijk bezaaid met zooi om op te rapen. Soms liet ik zelfs dingen gewoon liggen omdat het me te veel gedoe was, maar de verzamelfreaks kunnen hun lol op in The Witcher 2.
De voordelen van het maken van potions en de beste wapens zijn ook zo evident dat het op elke moeilijkheidsgraad vanaf medium zelfs een vereiste is.







PATHS

Het leven van een Witcher behelst meer dan stoer door de wereld banjeren en indruk maken op de vrouwtjes met je zilveren haar, lichtgevende ogen en intrigerende littekens. Jouw mutantengaven leveren je tal van interessante aanvallen en technieken op. Uiteraard ben je vrij al je talenten gelijkwaardig in te zetten, maar de meeste spelers zullen zich in eerste instantie toch richten op specifieke vaardigheden.
Met ieder level dat je verkrijgt kun je een punt besteden om een nieuwe techniek te openen of een bestaande techniek te versterken.
In eerste instantie wordt je keuze beperkt tot de algemene technieken in het Witcher path, maar vanaf level acht openen de Swordsmanship, Magic en Alchemy paths zich voor je.
In sommige gevallen geeft het besteden van punten in een specifiek path je een gloednieuwe aanval maar meestal wordt een bestaande techniek versterkt of wordt er een passief effect aan gekoppeld. Denk hierbij aan het terugkaatsen van pijlen, aanvallen uit alle richtingen kunnen blokken, of meerdere vijanden raken met een spreuk.
Je kunt de punten gelijkwaardig over alle paths verspreiden of je grotendeels tot eentje beperken om zo sneller bij het krachtigste spul te geraken. Toegang tot de basismogelijkheden van de andere paths behoud je sowieso.

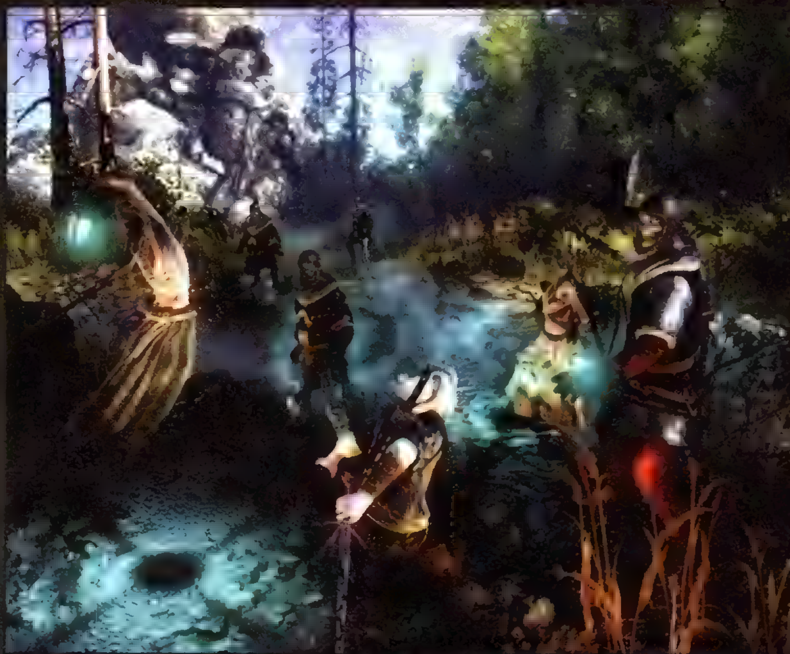
>> interessant voorstel. En in alle gesprekken kun je goede en slechte keuzes maken, of magische technieken inzetten om het gesprek te beïnvloeden.
De gevolgen kunnen redelijk ingrijpend zijn en hierdoor voelt iedere keuze even waardevol als zwaar. Geen onzin teksten dus die eigenlijk allemaal naar hetzelfde doel leiden. Je maakt echte keuzes met voelbare gevolgen.

ZELF NADENKEN

De game is overigens op dit moment zeker nog niet bugvrij. Je ziet wel eens een NPC verspringen en textures verschijnen soms net iets te laat in beeld. Ook interactie met voorwerpen, trappen en deuren verloopt niet altijd even soepel en vraagt behoorlijk strakke plaatsing. Deze slordigheden vond ik makkelijk te vergeven gezien de overweldigende indruk die de spelwereld desondanks weet te maken.
Wel belangrijk is het te waarschuwen voor de vrijheid die je krijgt in The Witcher 2. Ik opende deze review al met de boodschap dat je over alles wat je in-game doet zelf moet nadenken, en ik overdrijf niet. Het is een RPG zonder zijwieltjes en je zult vaak vast komen te zitten (ken je dat nog, vastzitten in een game?).
Quest items zijn makkelijk over het hoofd te zien (en vaak op vele verschillende manieren te verkrijgen). Met jouw medaillon kun je overigens alle items laten oplichten, dus gebruik deze vaak.
The Witcher 2 herinnert mij eraan in welke extreme mate het verloop van een spel tegenwoordig wordt voorgekauwd door de game zelf. The Witcher 2 doet dit niet, en dat is voor de meeste spelers een koude douche. Ook de map is niet al te behulpzaam, dus je moet veel quest logs lezen en vooral goed onthouden wie waar woont. Soms is een quest wel erg onduidelijk, dus iets meer aanwijzingen en indicaties op de map waren wel op zijn plaats geweest. De mate waarin je vrij wordt gelaten zal sommige spelers zeker afschrikken. Ik zal je daar een voorbeeld van geven.
Een zwaard dat ik eigenlijk nodig had om bepaalde vijanden aan te kunnen, werd mij niet aangeboden door de smid toen ik met hem kletste. Ook herinnerde geen enkele NPC mij aan mijn quest om een speciaal zwaard te bemachtigen toen ik het dorp verliet, en mijn dood tegemoet liep (meerdere malen welteverstaan). Nee, het was aan mij om mijn log door te spitten en te bedenken dat ik toch echt een zilveren zwaard nodig had. Maar ik was toch bij de smid geweest, en hij bood me er geen aan?
Inderdaad, als je een zwaard nodig hebt, zul je dus zelf moeten regelen dat die smid er eentje voor je maakt, of er ergens anders eentje vinden.

ACTIE EN SPREUKEN

De actie liegt er ook niet om, zeker niet op medium en hogere moeilijkheidsstanden. Met het oog op de deadline heb ik de game op easy gespeeld (wat zou jij doen als ome


Ben je in de bergen onder de boomgrens, dan loop je groot gevaar dat ondoden ontdooien...

MINIGAMES

Geen RPG zonder minigames natuurlijk.
In The Witcher 2 kun je boksen, en dat werkt als een quick time event, waarbij je op de juiste momenten op specifieke toetsen moet drukken. Met armpje drukken is het zaak een cursor in het midden van een bewegende balk te houden die steeds kleiner wordt, terwijl jouw cursor steeds lastiger te controleren is. En tenslotte kun je met dobbelstenen in de weer om geld te winnen (of te verliezen natuurlijk).
Ook sommige quests maken gebruik van deze minigames, dus goed- of kwaadschiks maak je er kennis mee.




Het zal toch &*%$#@! niet weer met aliens eindigen?


Elektrische lading is alleen gevaarlijk als je in water staat dat stroomt.

Ed in je nek hijgt?) maar op de normale standen ga je echt vaak dood. Je hebt twee zwaarden: een stalen zwaard om bandieten mee neer te maaien en een zilveren zwaard om monsters mee uit te schakelen.

Je kunt lichte en zware aanvallen uitvoeren en regelmatig maakt Geralt combo's, rollen of brute finishing moves. Je kunt blokken en magie gebruiken zolang de daarvoor benodigde meters zijn gevuld. In combinatie met de magische spreuken is de actie erg leuk en ziet er zelfs spectaculair uit. Zeker als jouw adrenalinemeter is gevuld, vliegt het bloed door de lucht en rollen er koppen. Maar de combat kent ook een minpunt. Soms spawnen er te veel vijanden om je heen en word je met cheap hits helemaal vastgezet. Met voorkennis is een dergelijke spawn te overwinnen, maar dat kost je wel minimaal eenmaal je leven.

ONGEËVENAARD

Het jagen op de kingslayer is alleen weggelegd voor de meest doorgewinterde RPG spelers, want de vrijheid die The Witcher 2 je geeft, zal veel mensen in het duister doen tasten wat betreft doel en bestemming.

Maar dit is juist een game voor de echte RPG speler. En zeker in combinatie met een dikke PC biedt de game een ervaring die geen enkele andere titel kan evenaren.



HET IS EEN TEKEN

De magie in The Witcher 2 is aanwezig in de vorm van signs. Geralt kent meerdere signs die ieder een compleet ander effect bewerkstelligen. Je hebt uiteraard de simpele aanvallende spreuken die vijanden op hun plek vastzetten, omver gooien of in de hens steken. Daarnaast kun je vallen zetten of een magisch schild om je heen oproepen. Sommige spreuken kunnen ook gebruikt worden om de omgevingen te vernietigen, wat handig is in het geval van versperde doorgangen.



Dankzij het Magic Path zijn alle aanwezige signs in kracht en functionaliteit uit te breiden. Ik verkies zelf altijd een zwaard boven magie, maar je kunt zonder gebruik te maken van de signs niet door The Witcher 2 heen ploegen.

CONCLUSIE

Hardcore gameplay, technisch niet perfect, maar tegelijkertijd verpletterend en meeslepend!

STEVEN

SCORE 91

Ik ben zelf nog lang niet klaar met The Witcher 2. De main story alleen al neemt tientallen uren in beslag, en als je verzeild raakt in de vele sidequests schiet je zo de 100+ uren in.

THE WITCHER 2:
ASSASSINS OF KINGS
PC / XBOX 360 / PS3
CD PROJEKT RED STUDIO / NAMCO BANDAI
1 SPELER
PC OUT NOW
XBOX 360 / PS3 NNB

18



SUPERBROTHERS: SWORD & SWORCERY EP

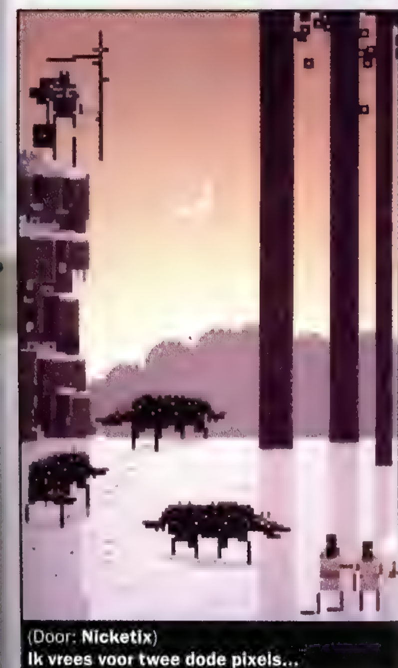
JURJEN IS DIEP GERAAKT

Kunnen games je nog maar moeilijk verrassen? Maai je je vijanden de laatste tijd verveeld gapend neer? Dan moet je Superbrothers: Sword & Sworcery eens proberen, zegt Jurjen. Een avonturenspel dat op een tedere manier met conventies breekt.

Met zichtbare liefde voor oude spellen als Another World, Zelda en Ico worden hier brokstukken uit weggekapt en op nieuwe manieren samengevoegd. Af en toe tref je ook een modern elementje dat zelfspotterig met de sfeer vloekt.
Het resultaat laat spelers regelmatig in het duister tasten, soms letterlijk. Dingen die in een spel horen, worden weggelaten, dingen die niet in spellen horen, worden toegevoegd. Het resultaat is ongekend.

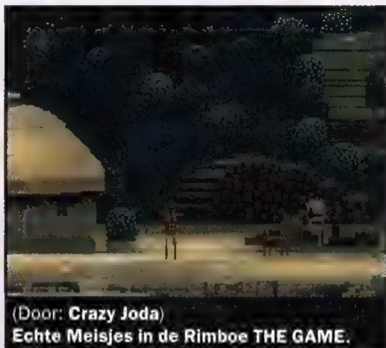
FREUD EN JUNG

De achtergrond van wereld en avonturier worden nauwelijks geschetst. Terloops lijkende gedachten verschijnen als mysterieuze tweets die breedsprakig Engels mengen met internetjargon. Ze scheppen aanvankelijk vooral verwarring.
Een man met een sigaar, zijn naam is Archetype, nodigt je uit voor sessies, een opzetje waarin natuurlijk Freud en Jung doorschemeren. Het spel gaat dan ook over dromen.
De sessies vinden plaats op een EP, een rond stuk vinyl waarmee mensen als ik in hun jeugd wel muziek consumeerden. Al snel ontdek je dat de EP ook een B-kant heeft en dringt de verse herinnering aan Inception zich op: een droomwereld in een droomwereld.


(Door: **Nicketix**)
Ik vrees voor twee dode pixels...

PRE-RAFAËLITISCH SCHILDERIJ

Of het nu kant A of B is, het is een hele beleving om alleen al in de wereld van Sworcery aanwezig te zijn.
Laat je niet misleiden door het pixelachtige uiterlijk van het spel, de wereld heeft een bezwerende, romantische zeggingskracht, als van een Pre-rafaëlitisch schilderij. Gewoon een beetje tip-tappen om door het maanverlichte bos te wandelen en op de ritselende bosjes tikken werkt betoverend. Je ziet een hert wegrennen, of de regenpixels opspatten van het mos. En dan ontdek je plots de mompelende naakte beermeneer.
De magnifieke mengsels van gemompel, stilte, omgevingsgeluid, geroezemoes, iele flarden gitaarmuziek en plots invallende beats bekrachtigen beelden en situaties op alle fronten.


(Door: **Crazy Joda**)
Echte Meisjes in de Rimboe THE GAME.

AHA-BELEVING

Om de mogelijke interactie uit te leggen, verschijnt af en toe een woord in beeld. Look. Listen. Touch. Tip-tap. Zo moedigt het spel op minimale manieren aan om de bedoeling te achterhalen.
Mijn blokkerige poppetje, de Scythian, bereikt de rand van het eiland. Het woord Believe verschijnt in beeld. Het duurt drie seconden voordat de aha-beleving zich met volle kracht aandient.
Eén of twee keer voelde ik de tranen in mijn ogen branden, zo geroerd was ik door de zeldzame schoonheid van beelden, geluiden, interactie en verbeelding die samenkomen in iets wat ik nooit eerder had meegemaakt.



(Door: **Hank**)
Zo'n vierkant zwaard koop je natuurlijk bij de Blokker!



"EEN OF TWEE KEER VOELDE IK DE TRANEN IN MIJN OGEN BRANDEN."

EEN ECHT SPEL

Sworcery is niet begonnen als spel maar als ervaring. De muziek van Jim Guthrie als uitgangspunt. Daarbovenop de interactieve pixelschilderijen van Craig Adams. Samen een sfeertje scheppen.
Maar de jongens hebben het niet bij een sfeertje gehouden, er is een echt spel van gemaakt. Met de traditionele handelingen die je in een spel verwacht.
Je moet opvallende objecten aanraken om die met elkaar in harmonie te krijgen. Je moet vechten. Geluiden en muziek spelen bij alle handelingen een belangrijke rol. Concreter wil ik het eigenlijk niet maken. Dat zou ten koste gaan van de magie.

ZINNENPRIKKELEND UITGANGSPUNT

Om tegen het eind van deze review toch nog even met beide benen op de grond te landen: Sworcery heeft natuurlijk niets met magie te maken. Het spel werkt hetzelfde als elk groots verhaal en elke meeslepende film.
Vanuit een interessant, zinnenprikkelend uitgangspunt je de dingen laten ontdekken die aanvankelijk bedekt worden gehouden, dat is wat ook Sworcery tot zo'n geweldige ervaring maakt. Wat Sworcery uniek maakt is dat tevens de besturing deels bedekt wordt gehouden.
Door het achterhouden van uitleg en doordat niet alles tot realistisch niveau is ingevuld, wordt je verbeeldingskracht des te meer aangesproken.
Een les die ook conventionele spellenmakers uit Sworcery zouden kunnen trekken. ✪

LOOP NAAR DE MAAN

Als je Sworcery op de puurste manier wilt spelen, moet je het spel regelmatig wegleggen om te wachten tot in de werkelijkheid een bepaalde maanstand zich aandient. Gelukkig is in het spel zelf een mogelijkheid verstopt om de maanstand op magische wijze te veranderen. Het moet natuurlijk niet al te hippie worden.

CONCLUSIE

Toen ik Sworcery speelde, wist ik ineens weer hoe dat voelde, toen ik vijfentwintig jaar geleden voor het eerst Zelda speelde. Zo voelde dat dus, dat steeds dieper willen doordringen in een wereld waarvan je de regels niet kent, die verwondering over de dingen die je ontdekt. De ontroering van de diepe spelbeleving in een ongerept hoekje van je ziel.


JURJEN

SCORE **95**

Drie tot vijf uur.

SUPERBROTHERS: SWORD & SWORCERY EP
IOS-SYSTEMEN
SUPERBROTHERS / CAPYBARA
1 SPELER
OUT NOW

JAN WIL NOG ÉÉN POTJE

BRINK

Volgens Jan is Brink een game die de potentie heeft het multiplayer shooter landschap op te schudden. Het zou eens tijd worden…



Hoewel de makers van Brink beweren dat je hun game kan spelen zonder ook maar één keer te schieten, kon de oplettende lezer uit Jurjen's preview van vorige maand opmaken dat er ook in Brink toch echt gewoon geschoten moet worden. Zelfs als je met een Medic speelt, en je taak voornamelijk bestaat uit het in leven houden van je teammaten, dan nog zul je regelmatig met divers schietgerei kogels sproeien richting aanstormende vijanden.
Grote verschil met de Call of Duty multiplayer is dat Brink hoofdzakelijk draait om teamprestaties en jouw rol binnen dat team.

DOELEN VERWEZENLIJKEN

Jurjen's vergelijking met Kuifje vorige maand was charmant, maar de belevenissen aan boord van de drijvende stad Arc deden mij eerder denken aan Wolfenstein: Enemy Territory en Quake Wars, beide games van de Britse ontwikkelaar Splash Damage.
De overeenkomst zit 'm vooral in de teamgeoriënteerde, objective based gameplay. Dat is, net als bij die games, het kloppende hart van Brink.
En of je nu alleen speelt (gerugensteund door bots), met een maat in co-op aangevuld met bots of samen met andere spelers van vlees en bloed; je bent feitelijk voortdurend opdrachten aan het uitvoeren waarmee je de unieke vaardigheden van je Medic, Operative, Soldier of Engineer vergroot en zo de verhaallijn voortstuwt.

CUSTOMIZE HEAVEN

Die verhaallijn is overigens zo dun als een twijgje. The Arc is een drijvende utopische stad in donkere tijden. Wilders zou zeggen: de Arc trok gelukzoekers aan, verenigd in The Resistance. De rijke inwoners van The Arc waren daar niet blij mee en mobiliseerden The Security. Beide kampen kennen dezelfde klassen en het verschil tussen de twee is vooral uiterlijk.
Uiterlijk speelt sowieso een grote rol in Brink. Iedere keer als je een level stijgt en XP vergaart, unlock je niet alleen upgrades voor je wapens en je skills, je krijgt tevens honderden mogelijkheden om je personage vorm te geven. Lichaamsbeharing, helmen, kleding, tatoeages, littekens, huidskleur en ga zo maar door. En dat allemaal in een typische volwassen, karikaturale stijl.
Maar ook de inhoudelijke upgrades voor je primary en secondary wapens, je skills en de explosieve speeltjes houden je weken, zo niet maanden zoet. Volgens de makers zijn er met alle unlockables beschikbaar meer dan twee miljoen variaties in personages te creëren. Zoinks!

"EEN HEERLIJKE GAME."



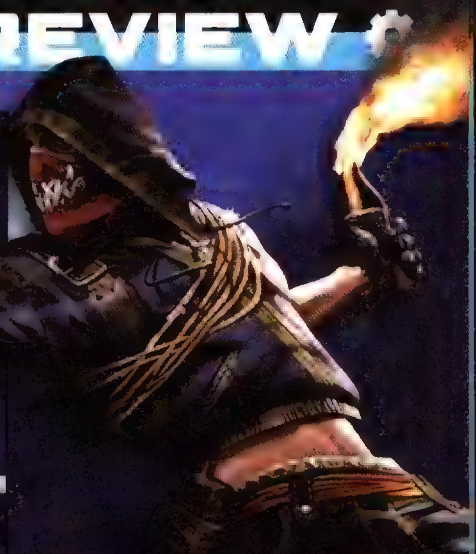


Na al die shootouts waren die gasten behoorlijk doof geworden.

JAN SPEELT OPERATIVE

In Quake Wars was mijn favoriete klasse de Infiltrator en ook in het recent verschenen Killzone 3 kies ik vaak voor deze klasse. Herken jij jezelf hierin? Ga in Brink dan voor de Operative. Wanneer je als Operative een kill maakt, kun je je vermommen als tegenstander en ongestoord richting vijandelijke linies stormen. Nietsvermoedende spelers die even uit het zicht van hun teammaten staan, schakel je vervolgens sneaky uit. Heerlijk toch?





ANTI KILLSTREAKS

Heel veel multiplayer shooters spelen leentjebuur bij CoD. En hoe leuk en uitgebreid de multiplayer van CoD ook is, ik ben persoonlijk een beetje klaar met het systeem van killstreaks. Dat je net gespawned bent en voordat je twee seconden om je heen hebt gekeken, alweer neergemaaid wordt door een helikopter of wordt getrakteerd op een dozijn raketten van een gast die net een veel te zware rocketlauncher heeft gescoord. Kan iemand me uitleggen wat dat met skills te maken heeft? Ja, het bereiken van deze speciale wapens of tijdelijke superpowers vereist kunde, maar daarna slaat de balans volledig door.

De makers van Brink pakken de zaken echter anders aan. Zo zijn er weliswaar (een soort van) sniperrifles maar kun je bijna nooit geveld worden door één treffer. Granaten zijn time based, je kunt er dus niet drie, vier meteen achter elkaar gooien, en hun explosies 'slaan' spelers wel tegen de grond, maar je bent nooit meteen af.

Daarnaast, en dat is het allerbelangrijkste, verdien je in Brink meer XP door je medespelers te helpen. Strooi met munitie, heal teammaten, buff wapens, blaas een deur open, repareer een tank, plaats een turret die je team beschermt, assisteer een andere speler... daarmee scoor je de meeste XP.

Hoe langer je speelt, hoe beter je vaardigheden worden. Dan bouw je als engineer nog sneller mijnen en turrets, kun je als Medic langer healen of wordt de impact van een ontploffing van een Soldier groter. Zo houdt Brink je aangenaam hongerig.

HET 'NOG ÉÉN POTJE' GEVOEL

Ondanks mijn enthousiasme kent Brink toch een aantal minpuntjes die niet ongenoemd mogen blijven. Ten eerste mis ik simpelweg een echte, meeslepende singleplayer component. Er is nog steeds een grote groep spelers (veertig procent) die enkel daarvoor FPS titels speelt. In je eentje Brink spelen, voelt als een lange tutorial annex opmaat voor het echte werk: de multiplayer.

Daarnaast zijn de opdrachten feitelijk de hele tijd variaties op zaken die je al hebt gedaan. Blaas iets op/dan wel verdedig het, escorteer een tank of persoon dan wel vernietig het/hem/haar, hack iets of voorkom dat iets gehacked wordt, neem een bepaalde positie in en verdedig deze dan wel neem een bepaalde positie over van de vijand... enzovoorts. Daar is op zich helemaal niks mis mee, maar voor sommige spelers zou de verveling op den duur toe kunnen slaan. Nogmaals, dit is een smaakkwestie want ik ben inmiddels hooked. Het 'nog een potje, nog een potje' gevoel maakte zich al vrij snel van mij meester.



Natuurlijk mocht een homo character niet ontbreken in Brink. Zijn naam is natuurlijk Jos.

Tenslotte zou de pace van de game net wat sneller mogen. De game draait op consoles op de standaard van dertig frames per seconde maar juist door het SMART systeem (de game springt, glijdt en hopt automatisch voor je over obstakels heen en onder hekjes door), was een iets hoger tempo op z'n plaats geweest. Nu had ik af en toe zoiets van 'ben ik nou aan het joggen of aan het sprinten?'

HET BESTE

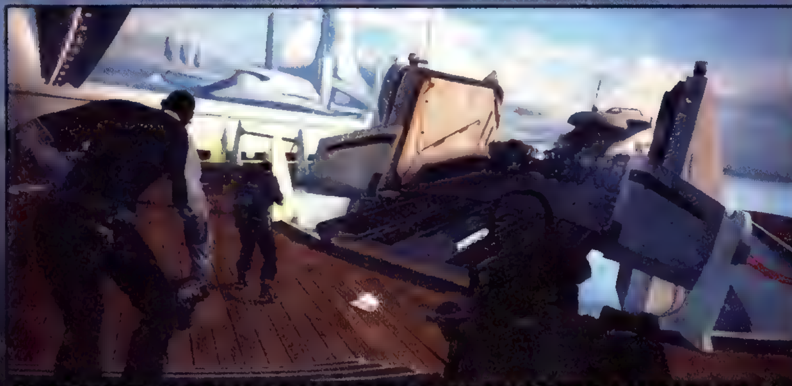
Brink verschijnt in een tijd waarin de concurrentie onder de (multiplayer) shooters moordend is. Maar juist door zich te onderscheiden van de concurrentie, zowel qua inhoud als looks, valt de game in positieve zin op. Het verenigt het beste van Team Fortress, Wolfenstein: ET en Quake Wars, en de besturing is simpelweg om te zoenen.

Dus laat die andere MP schietspelletjes nou even voor wat ze zijn, dan zie ik je op de Arc...

HYPERREALISME

Brink's art director Olivier 'Nosebone' Leonardi stelt dat de grafische stijl van Brink zwaar beïnvloed is door de kunststijl hyperrealisme. Niet voor niets dat sommige personages typenamen dragen als The Nose of The Chin.

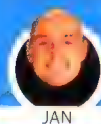
Uiterlijke kenmerken worden overdreven uitvergroot maar ook versieringen, littekens, ritsen op kleding of accessoires als kniebeschermers worden letterlijk larger than life uitgebeeld. Het geeft Brink een unieke, stoere maar ook erg grappige look.



De grafische stijl is beïnvloed door de hyperrealistische schilderkunst, aldus de makers. Ik vond deze screen dan ook een waar eerbetoon aan Edward Hopper, een groot schilder en een van mijn favorieten. Ik noem 'm zelf altijd Big Hopper.

CONCLUSIE

Brink's strakke controles, uitgebalanceerde gameplay en de schier onuitputtelijke schatkist aan customize opties maken dit een heerlijke game. Als objective based shooter gameplay je stylo is, moet je Brink gaan spelen en kun je daarna je nieuwe verslaving welkom heten.



JAN

SCORE **86**

Hier kun je je maanden in verliezen.

BRINK
XBOX 360 / PS3 / PC
BETHESDA
1 - 16 SPELERS
OUT NOW

16

@*!

JEROEN BRULT TEVERGEEFS

SOCOM: SPECIAL FORCES

Op dit moment een first-person shooter uitbrengen is, volgens Jeroen, een vrij kansloze onderneming want je kunt er donder op zeggen dat je titel wordt weggeblazen door de concurrentie. Des te beter dus dat Socom: Special Forces geen first-person shooter is...



(door **Brat**)
Weggedoken achter een kraampje denk je maar aan één ding: 'mis kraam, mis kraam'.

Socom is een zogenaamde third-person shooter, hetgeen inhoudt dat je over je schouder meekijkt in plaats van door het vizier van je geweer, hoewel dat laatste ook af en toe kan. Toch, je begrijpt ook wel dat dit verschil niet wezenlijk genoeg is om de concurrentie van de top FPS games te kunnen ontlopen. Met andere woorden: ook Socom moet van zeer goeden huize komen, wil het een kansje maken om in redelijke aantallen over de toonbank te gaan.

NIET LUISTEREN

Een van de tofste dingen aan Socom vond ik altijd dat je in singleplayer je orders door je headset kon brullen om zo je digitale manschappen aan te sturen. Dat kan in Special Forces nog steeds, maar vanwege de erbarmelijk slechte intelligentie van je teammates worden de orders die je nu geeft, zelden opgevolgd. Of de knakker die ik nodig heb nou vastzit achter een boom of misschien wel een splinter in z'n duim heeft, zal mij aan m'n reet roesten, maar hij blijft gewoon zitten waar hij zit als ik iedereen wil laten groeperen!
Op zich is dat geen ramp, want de tegenstanders omleggen lukt in mijn eentje ook wel, maar dergelijke zaken horen in een game waar je dik geld voor betaalt gewoon in orde te zijn.

"DE ORDERS DIE JE GEEFT, WORDEN ZELDEN OPGEVOLGD."





(door **LosMartinos**)
Je kan 'op huizenjacht gaan' natuurlijk ook te letterlijk nemen.

MASCARA

Positief aan SF is het feit dat de game er goed uitziet en je genoeg wapens hebt, die ook nog eens op te waarderen zijn met vrij te spelen shit als scopes, dempers, etc.
Helaas is de opbouw van het verhaal dan weer om te janken. Het lijkt erop dat de ontwikkelaars in een geforceerde zoektocht naar variatie er een aantal features met de haren hebben bijgesleept, waarbij ook de nodige clichés niet worden geschuwd. Illustratief hiervoor is het stealth gedeelte (dat voor afwisseling moet zorgen tegenover al het geknal). Dit gedeelte speel je natuurlijk niet met je gehele team. Nee, dat doe je met één van je teammates en in dit geval is dat, verrassing, verrassing, een Aziatische (Koreaanse) chick met van die zwarte American football strepen onder haar ogen alsof ze uitgeschoten is met haar mascara. Want zoals iedereen weet, zijn Aziatische chicks nu eenmaal specialisten wanneer het om stealth operaties gaat.
Los van dit totaal onzinnige cliché staan de stealth missies garant voor een zooitje ergernissen van heb ik jou daar. De missies zijn namelijk zo opgebouwd dat, wanneer je gezien wordt, de missie meteen stopt en je opnieuw (of vanaf een checkpoint) moet beginnen. En ik kan je vertellen dat dit vaker gebeurt dan je lief is. Laten we eerlijk zijn: hier zit niemand meer op te wachten in deze eeuw, toch? Gelukkig dat de multiplayer van Socom: Special Forces wel van vertrouwd niveau is (zie kader), want van de singleplayer zal deze game het wat mij betreft niet moeten hebben. ✪

ONLINE

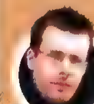
De singleplayer mag dan om te huilen zijn, gelukkig zit de multiplayer wel goed in elkaar. Naast een aantal standaard modes (DM en TDM) heeft Socom ook iets leuks dat Bomb Squad heet. Iemand van je team is een kerel in zo'n dik pak, draagt een granaatwerper en moet drie bommen uitschakelen. Als team bescherm je hem en leid je 'm naar de plaats van bestemming. Daarnaast kun je natuurlijk levelen voor nieuwe wapens etc. etc. Bekende kost dus, maar dan in een Socom jasje.



(door **ReindAir**)
Veters strikken blijft een struikelblok in het leger.

CONCLUSIE

Matige singleplayer met een aardige multiplayer.



JEROEN

SCORE **70**

Een weekendje doorknallen levert de eindcredits op..

SOCOM: SPECIAL FORCES
PS3
ZIPPER INTERACTIVE / SCEB
1 - 32 SPELERS
OUT NOW



POWER UNLIMITED
2011 AGENDA 2012

BESTEL HEM NU!!!!
VERKRIJGBAAR IN 2 EDITIES!



DE NIEUWE
POWER UNLIMITED AGENDA
EDITIE 2011-2012

SCHOOL SAAI? YEP!
LEUKER KUNNEN WE HET NIET MAKEN...HOEWEL?

ALS ER IETS EEN SPRANKJE LICHT KAN BRENGEN IN EEN DUISTER SCHOOLJAAR, IS HET WEL DE POWER UNLIMITED AGENDA.

DE PU AGENDA 2011-2012 STAAT WEER STAMPVOL MET HANDIGE TIPS, (HOE VERANDER JE JE CONSOLE IN EEN MEDIACENTER), SPECIALS (TOFFE 2D GAMES EN GAMES DIE NOOIT ZIJN VERSCHENEN), HUMOR EN STRIPS.

SURF SNEL NAAR WWW.HUBSTORE.NL/AGENDA

€ 12,50 VOOR NIET ABONNEE'S* € 8,95 VOOR ABONNEE'S*

PATAPON 3

Altijd trommelt Jeroen op zijn bureau wanneer hij naar muziek luistert. Dus leek die lange ons wel een goede kandidaat om het derde deel van Patapon voor zijn rekening te nemen. Daarin is 't namelijk ook trommelen geblazen.

JEROEN TROMMELT ER OP LOS





Ongetwijfeld ken je het idee achter Patapon nog wel. Een legertje zwarte eenogige wezentjes trekt ten strijde, ondersteund door aanstekelijk getrommel. Jij bent de trommelaar, jij zweept je troepen op, en door op de juiste trommels te slaan, breng je het kleine leger in beweging. Pata-Pata-Pata-Pon doet ze marcheren, terwijl Pon-Pon-Pata-Pon ze doet aanvallen.
Het draait echter niet alleen om de juiste trommels maar vooral om ritme. Jouw gevoel voor ritme om precies te zijn. Want hoe beter je op de maat de knoppen (onder iedere actieknop zit een trommel) beroert, hoe beter je troepen zullen presteren.



MAKKELIJKER?

De vorige delen van Patapon waren wat lastig, waarbij vooral het ritme vasthouden een ware crime bleek. Zat je er ook maar een klein beetje naast dan werd je hele trommelcombo teniet gedaan.
Dit derde deel is in dat opzicht wel een stuk vergevingsgezinder want je mag wat meer foutjes maken, zonder dat je de combo verliest. Ander nieuwigheidje dat het spel eveneens iets makkelijker maakt, is dat je niet meer alle beschikbare orders hoeft te onthouden. Deze staan namelijk netjes onder het speelveld vermeld. Dus mocht je het effe niet meer weten, dan kijk je snel onderin hoe het ook al weer zat.
Een laatste 'versimpeling' is dat je in dit deel nog maar vier manschappen hoeft aan te sturen. Dus in plaats van een heel legertje eenogigen bestuur je, heel overzichtelijk, vier mannetjes met hitpoints.
Natuurlijk geef je die vier kereltjes niet allemaal dezelfde krachten en mogelijkheden maar probeer je een beetje balans in het gezelschap te stoppen.

"HET SPEELT VAN ALLE DELEN HET LEKKERST WEG."



HETZELFDE

Qua gameplay is dit derde deel, ondanks de kleine aanpassingen, vrijwel identiek aan zijn voorgangers. Het is dan ook tactisch trommelen wat de klok slaat. En daarmee doel ik ook echt op tactiek, want als een dolle aanvallen heeft echt geen zin. Je moet je opdrachten timen en je momenten uitzoeken. Zo kan het verstandig zijn eerst de verdediging te kiezen of om je aanvallen eerst op te laden zodat de volgende aanval die je inzet een stuk krachtiger is. Ook Patapon 3 is dus weer een ritmespelletje dat draait om timing en tactisch vernuft, maar het biedt hier en daar nèt dat beetje frisheid dat je het idee geeft een heel nieuw spelletje te spelen.



Dat zeg ik tegen mijn vrouw ook altijd als ze met de strijkplank naar beneden komt.



BONKABONK

Een van onze stagiairs die Patapon 3 speelde, leek het een goed idee dit spelletje op de iPhone uit te brengen. Nu gaat dat natuurlijk niet gebeuren, aangezien het een Sony spelletje is, maar het idee is zo gek nog niet. Gewoon de vier knoppen die je gebruikt om orders te geven, wegstoppen in de hoeken van het scherm en je kunt het spelen zonder overzicht te verliezen.
Ik stel dan ook voor dat een willekeurige ontwikkelaar zich hier eens op stort, en een soortgelijk tactisch ritmespel voor onze telefoons fabriceert. Dan noemen we het Bonkabonk of zo.

CONCLUSIE

Dit derde deel speelt van alle delen het lekkerst weg, en daarom bestempel ik 't als de beste [illegible] tot nu toe.


JEROEN

SCORE 85

[illegible]

PATAPON 3
PSP
JAPAN STUDIO / SCEE
1 - 2 SPELERS
OUT NOW



JJ GAAT VOOR HET ECHTE WERK

DiRT3



Hoewel de naam van Colin McRae niet officieel meer in de titel van de game gebruikt wordt, gaat DiRT3 volgens Codemasters weer meer terug naar de rallyroots en wordt het allemaal wat minder Amerikaans blingbling. Het klinkt racefanaat JJ als muziek in de oren.



Zie je toch een beetje hoe chauvinistisch die Britten van Codemasters zijn. Heel subtiel hebben ze de roll bar in de auto zo gemaakt, dat het net de Engelse vlag lijkt...

Ik heb het denk ik in elke review van een rallygame wel eens gezegd en doe het hier nog een keer: rally is de meest pure, moeilijkste en daarmee meest uitdagende tak van autosport die er is, zowel in het echt als op de spelcomputer.
Bekijk de Race of Champions maar eens, waar kampioenen van de diverse raceklassen (F1, WTTC, DTM, Rally, Moto GP) tegen elkaar strijden in diverse wagens. Meestal wint daar de deelnemer uit het World Rally Championship. Zo weet ik ook bijna zeker dat een Sebastian Loeb, de grote kampioen van de WRC, het goed zou doen in de F1, terwijl Räikkönen echt tekort komt voor de rallysport. Oorzaak: rally vergt alles van je wagenbeheersing. Niks ruime gladde wegen, niks grindbakken langs de weg, niks vangrail... één fout en je ligt in het ravijn of staat tegen een boom. 'Onvergefelijk' heet dat.

OPGELEUKT

Ik hou van onvergefelijke gameplay in racegames. Één wagen, een lange stage die ik niet ken (en ook niet snel uit mijn hoofd kan leren) plus een klok. En dan speren met die handel. Dat is wat ik wil. Maak je een fout, dan ben jij het geweest, er zijn geen excuses.
De oude Colin games zaten tjokvol met die actie. Helaas bleek dat niet goed meer te verkopen (te weinig echte kerels onder de racefans?) en dus werd de boel in DiRT opgeleukt met Amerikaanse rally actie en ander crossgeweld in het zand. Op zich waren DiRT 1 en 2 geen slechte games, verre van zelfs, alleen was het rally karakter wat verwaterd. Races in de modder met meerdere wagens op een circuit zijn zeker cool en geven me ook een adrenalinestoot, maar het mist de moeilijkheidsgraad van rally. Een deel van de spanning verdwijnt omdat je de korte circuits snel kent en dus gedoseerd kunt gaan rijden, wetende waar je moet inhalen en waar niet. De spanning verdwijnt deels ook omdat je kunt winnen door te beuken en omdat je op circuits fouten mag maken en de A.I. van de opponenten kan blunderen.
In DiRT3 zou dat weer gaan veranderen, zo vertelde Codemasters. De serie zou deels terugkeren naar z'n roots...

> "IK GA HET PURE RALLYDEEL VAN DIRT3 HELEMAAL KAPOT SPELEN."

IK WIST VOORAF AL...

Die mededeling triggerde me enorm. Ik wist immers vooraf al vrijwel zeker dat DiRT3 er grafisch goed uit zou zien (en dat doet het, hoewel het niet de polygonen pracht haalt van een GT5 en voornamelijk functionele schoonheid toont met opspattend water, stofwolken en een lekker schademodel).
Ik wist vooraf ook al dat DiRT3 heerlijk zou sturen, en inderdaad glijden de wagens weer behoorlijk realistisch (het is echter geen sim, daar doet Codemasters niet aan) over de tracks, kun je de bolides echt door de bochten gooien, is het tegensturen bij het driften goed in de hand te houden en voel je duidelijk verschil tussen bijvoorbeeld de tweewiel- en de vierwielaangedreven auto's.
Ik wist tevens dat DiRT3 weer vol content zou zitten. Dat doen de Colin en DiRT games immers altijd. En ook nu krijg je weer een uitgebreide Career mode, een MP en een losse race mode voorgeschoteld waar je dagen mee bezig kunt zijn.
Ik wist al dat de tracks in DiRT3 weer zeer divers zouden worden. Van modder naar sneeuw, Engelse landweggetjes, de bergen rond Monaco, de ijsvlakten van Finland, industriële gebieden tot en met het racen door een stad... elke wedstrijd word je weer verrast door de ondergrond en de omgeving.

AMERIKANEN VINDEN RALLY SAAI

Een van de zwaartepunten in DiRT3 ligt bij de Gymkhana, een onderdeel in de autosport dat de Amerikaan Ken Block in de VS groot heeft gemaakt. Het is een kwestie van met auto's stoer ronddriften, jumpen en spinnen op een parkeerplaats of fabrieksterrein. En dat mag je nu ook doen in DiRT3.
De link met rally is logisch omdat je hier ook die extreme beheersing van je wagen nodig hebt. Driften doe je in oldskool rally in een haarspeldbocht, in Gymkhana rond een paal. Jumpen doe je in oldskool rally over heuvels, in Gymkhana over een springplank. Amerikanen vinden oldskool rally saai, en hebben de essentie daarom in een rock & roll versie op een parkeerplaats gegoten.
Ieder zijn ding zeggen we maar.



En hoewel Codemasters steevast de meest acceptabele set-up op je wagen zet, kun je door te tweaken zeker kleine beetjes tijdwinst boeken. Zes items (versnelling, differentieel, aërodynamica, etc.) kun je door middel van sliders, die je op vier posities kunt neerzetten, instellen. Niet extreem diep dus, maar diep genoeg voor mij. Ik ben immers geen automonteur.
Ik wist zeker dat de actie weer uitdagend uitgewerkt zou worden. Elke track kent zoals altijd een aantal heerlijke bottlenecks die er voor zorgen dat je met oefenen tijdwinst kunt boeken of een geslaagde inhaalmanoeuvre kunt uitvoeren.
Tot slot is ook nu de moeilijkste mode lekker pittig zonder ondoenlijk te zijn en ook nu kent het spel weer een 'level-up systeem' dat genoeg stimuleert om door te gaan.
Al die dingen zag ik op voorhand al goed worden. Maar hoe zit het met de races? Is DiRT3 inderdaad meer rally en minder rock, of heeft Codemasters me een rotte wortel voorgehouden?

WAARSCHUWING

Het antwoord op deze vraag luidt: 'DiRT3 is inderdaad meer rally, maar een ouderwetse Colin kun je het niet noemen'. De fans van het pure rallywerk komen zeker beter aan hun trekken doordat er in de Career mode meer time trials verwerkt zitten en je in de losse race mode ook nog eens apart van elkaar volop rally's, stage voor stage met verschillende auto's kunt afwerken.

Echter, de meerderheid van de races in de Career mode zijn races tussen meerdere wagens, drift challenges en de Gymkhana (zie kader). En veel van die races ogen erg blingbling stoer Amerikaans in zowel uitwerking als actie.
Let wel, dit is een smaakding, want het werkt allemaal prima en het oogt en speelt goed, maar ik ben gewoon geen liefhebber van driften en stoer onder vrachtwagens schuiven.



Gek hè, ik rij zelf in een Franse auto, maar zo'n Peugeot daar heb ik he-le-maal niks mee. Ik zeg weleens: 'Ik duw nog liever een Renault dan dat ik rij in een Peugeot.


Volgens mij is dit een FIAT 124. Dat was zo'n blokkendoos van een auto waarvan 't leek alsof ie was ontworpen door het 3-jarige debiele zoontje van de directeur van de fabriek.

Ik won ook te vaak een race door een beuk uit te delen (wat de CPU's ook doen, dus schaam je niet). Die races zijn goed uitgewerkt maar als ik dat wil doen, koop ik straks wel Forza 4 of GRID 2.
Ik wil gewoon die ene auto, die track en die klok. Maar goed, wie weet word ik oud.
Zie het dan ook vooral als een waarschuwing. Dat je niet moet denken dat DiRT3 een ouderwetse Colin is geworden, maar meer een letterlijk en figuurlijk moddervette rallyracer die her en der op Amerikaanse wijze over de top gaat. En ik weet dat daar, terecht, heel veel fans voor zijn. Ik zelf ga het pure rallydeel van DiRT3 helemaal kapot spelen en de hele wereld tonen hoe je een wagen hard over een stage stuurt.

DE UITGEBREIDE DIRT3 SPECIAL UIT PU 209 VIND JE OP: PU.NL/DIRT3


Sommige rallycoureurs maken zulke enorme jumps, dat je als sponsor zelfs op de bodemplaat van de wagen een logo zou kunnen zetten.

CONCLUSIE

Codemasters levert weer pure racekwaliteit af met DiRT3. Wat mij betreft had het nog wel iets meer pure rally mogen zijn, maar je kunt niet alles hebben.


JJ

SCORE 90

Lang genoeg om te wachten tot Codemasters F1 2012 af heeft.

DIRT3
XBOX 360 / PS3 / PC
CODEMASTERS
1 - 8 SPELERS
24 MEI 2011

12



HOMEFRONT DE MULTIPLAYER

Twee nieuwe first-person shooters in een overvol genre. Is hun multiplayer goed, uitdagend en vernieuwend genoeg om een plekje te veroveren tussen giganten als Halo, Call of Duty en Battlefield? De drie J's geven het antwoord.



HOMEFRONT



WAAR DOET DE MP VAN HOMEFRONT AAN DENKEN?

De grote, vaak langgerekte maps, de aanwezigheid van diverse voer- en vliegtuigen, 32 man online, alleen teambased opdrachten... het neigt allemaal behoorlijk naar Battlefield en Bad Company. De opdrachten zijn doorgaans identiek (verover of verdedig positie X) en de pace en het verloop zijn ook vrijwel gelijk. Teams beginnen aan de uiteinden van de map, klappen halverwege op elkaar en dan is het zaak de overhand te krijgen.
Fans van de run, jump en gun gameplay, zoals in Black Ops en Halo, moeten er rekening mee houden dat de MP van Homefront veel meer tactical en teambased warfare is. Ook het fraggen zelf is qua gevoel veel meer Battlefield dan Black Ops. Raak schieten is in HF echt een kunst. Helemaal omdat als je mist, je dekking snel weggeblazen kan worden door tanks en zwaarder geschut. Het is spotten, mikken, fraggen en raken. En anders wegwezen.

WAT MAAKT DE MP VAN HOMEFRONT UNIEK?

De MP van Homefront lijkt qua opzet behoorlijk op Battlefield, maar het is absoluut geen regelrechte kloon. En dat komt voornamelijk



DRIE MENINGEN

JJ De maps zijn ruim van opzet, de wapens vind ik lekker in de hand liggen en het systeem met de Battle Points zorgt voor een spelverloop dat ik leuker vind dan in BF waar het toch vaak spurten is naar een tank en waar tanks en andere voertuigen ook vaak behoorlijk over powered zijn.
De kick van een treffer over lange afstand, de mogelijkheid om snipers echt aan te pakken en de voertuigen die vooral met elkaar de slag voeren, ik dig het wel.
Helaas verneukten de slechte servers van de game vrijwel alle pret. THQ wilde een grote game met HF, schreeuwde dat van de daken, maar vergat vervolgens de boel ook groot te ondersteunen. Ik hoop niet dat deze ellende uiteindelijk lethal zal blijken voor de game, want de MP van Homefront smaakt naar meer.

JEROEN Ik vind het verdienen van extra's een mooi alternatief voor de killstreaks, maar helaas blijft de winnende partij altijd in het voordeel, aangezien zij meer punten hebben gescoord en die dus sneller kunnen inzetten voor nieuwe wapens of voertuigen. Dat kan er bijvoorbeeld toe leiden dat één partij continu bestookt wordt met helikoptervuur op hun spawnpunt. Dikke faal in mijn ogen. Dat zou je kunnen oplossen door de speler de keuze te geven waar hij wil spawnen.



Waar ik ook van baalde, was het feit dat wanneer je je zuurverdiende geld hebt ingezet voor dat ene begeerde wapen, dat ding meteen weg is als je een seconde later wordt kapot geknald!
Nee, de MP van Homefront is in mijn ogen allerminst geslaagd.

JAN Ik heb de MP van Homefront met veel plezier gespeeld, zowel op PC als op Xbox 360. De PC had weer last van de nodige bugs maar inmiddels zijn daar flink wat patches overheen gegaan. Het idee van

& CRYSIS 2

door de Battle Points. Tijdens de match krijg je naast de normale XP (level je wapen en uitrusting up), BP die je, en daar komt het, alleen TIJDENS de match kunt inzetten. Na de match zijn die punten dus weer weg. Hoe meer punten je wint door kills te maken, teambuddies te healen, een positie te veroveren, etc. des te dikkere dingen je kunt inzetten.
En daar komt de tactiek om de hoek kijken. Want wat doe je? Lever je je punten snel in om een makkelijker mikkend wapen of een extra beschermingsvest te scoren, of spaar je ze liever op voor een tank of zelfs een hele dikke helikopter, wetend dat wanneer je wordt kapot geknald in die heli, je 'm bij respawn weer kwijt bent.
De BP geven HF een geheel eigen dynamiek. Niks sprinten naar tanks, niks overpowered worden als je te veel tanks hebt (tanks en heli's zijn in HF dodelijk voor voertuigen niet voor mensen), maar een volle map waar iedereen z'n eigen tactiek hanteert. Plus: hoe zwaar durf je te gokken bij het sparen van punten? Je kunt ook te lang wachten...

OPVALLEND: DE SERVERS

Een MP kan nog zo goed zijn, als de servers niet toegerust zijn op het aantal gamers dat online wil spelen, dan wordt het een zooitje. En THQ heeft er een zooitje van gemaakt. Heel leuk om een mail rond te sturen dat de game zo goed verkoopt, maar zorg dan ook dat je je shit op orde hebt. Want wat een drama was HF de eerste weken. Als je de game al in kwam, werkte de matchmaking niet, liepen games vast en was er sprake van intense lag.
Opmerkelijk en verontrustend is dat we deze ellende de laatste tijd steeds vaker tegenkomen. Het leidt ertoe dat MP's massaal worden verlaten; wat in het geval van HF jammer is omdat de MP echt leuk is om te spelen. ✪



CRYSIS 2

Op die pier zouden zoveel slachtoffers vallen, dat het na de oorlog werd omgedoopt tot de doole pier.

WAAR DOET DE MP VAN CRYSIS 2 AAN DENKEN?

Crysis 2 lijkt om te beginnen natuurlijk heel veel op Crysis, in die zin dat ook hier alles staat of valt met de Nano Suit. De game kent verder duidelijk invloeden van Call of Duty (speltempo, vrij chaotische gameplay) maar ook van Halo (Reach) vanwege het cloacken en de krachten van je Nano Suit.
In het begin kun je Team Deathmatch en Free-for-all als modi spelen. Later komen daar nog andere spelvormen bij, zoals Assault en Capture the Flag.

WAT MAAKT DE MP VAN CRYSIS 2 UNIEK?

De Nano Suit geeft de gameplay hoe dan ook een eigen smoel waarbij armor en cloak voor verrassende taferelen zorgen.
De Assault mode is aangenaam omdat hier spelers met Nano Suits een terminal moeten bereiken die wordt verdedigd door 'gewone' soldaten. Dat geeft de boel zonder meer een leuke twist.
Wat ook fijn is, is dat campen ontmoedigd wordt bij de killstreaks. Als je iemand doodt, moet je zijn dogtag oprapen voordat deze meetelt voor je killstreak. Campers worden op deze manier letterlijk uit hun tent gelokt.
Uniek is verder dat de experience verdeeld wordt tussen stealth, power en armor. Hoe meer je een bepaalde vaardigheid gebruikt, hoe sneller je deze zal levelen. Des te vreemder is het dan weer dat je slechts één suit-module per vaardigheid kan kiezen. We hadden graag gezien dat je je volledig zou mogen focussen op één power van je Nano Suit.

OPVALLEND: DE GRAPHICS

Crysis 2 is grafisch om te zoenen en de mooiste shooter overall van dit moment. We zeggen bewust 'overall' omdat Killzone 3 wellicht net een tandje scherper is dan Crysis 2 op de PS3, en in

Battle Points is leuk, maar Jeroen heeft wel een punt aangaande de balans. Die is nogal eens verstoord.
Toch vind ik de dynamiek wel erg vermakelijk. Wanneer verruil je punten voor een beter wapen? Wacht je nog even en spaar je door voor een voertuig? Die tactische keuzes in het heetst van de strijd geven een nieuw soort spanning. Ik kijk dus wel uit naar nieuwe maps en modes via DLC.

DRIE MENINGEN OVER CRYSIS 2

JAN Ik hou van stealth games dus ik heb me zeer vermaakt met het cloaken en de spanning die dat met zich meebrengt. Het is nu eens niet wie kan er het hardste rennen en het snelste neermaaien, maar meer een soort verstoppertje spelen in een shooter setting.
Ook het feit dat je voortdurend je energielevel in de gaten moet houden, levert net weer even een andere ervaring op.
Des te spijtiger dat de sterfanimaties erg dom ogen en de mêlee actie niet lekker aanvoelt.

JJ Voor mij is Crysis 2, Black Ops met een Nano Suit maar dan minder tof. Niet dat Crysis 2 slecht is. Afgezien van wat bugs en spawn points die niet altijd even lekker geplaatst zijn, speelt de MP zelfs prima.
Ik heb echter problemen met twee dingen.
Ten eerste vind ik de grafische stijl te gritty, te korrelig, te vol. De maps zitten veelal zo afgeladen met troep en obstakels dat ik de vijanden maar lastig kon vinden. Daarnaast heb ik niks met dat Nano Suit. In de singleplayer erg cool, maar hier naar mijn mening een verkapte cheat. Iedereen heeft hem weliswaar, maar dat vrijwel onzichtbaar zijn, ik trap er te vaak in en vergeet het zelf te doen. Voor gasten die meer stealthy zijn en iets meer geduld hebben, werkt het echter allemaal prima. Tja, ik ben toch meer van geen gelul, een wapen en dan open warfare.

JEROEN De setting is heel tof, ook het feit dat je een aantal van die armor dudes tegenover je hebt staan, spreekt tot de verbeelding. De maps zijn gevarieerd genoeg waardoor iedereen qua speelstijl aan zijn trekken komt. Maar het is niet allemaal rozengeur en maneschijn. Potjes verzanden al heel snel in 'zoek de gecloakde gast', want iedereen gaat in een hoekje zitten wachten op een slachtoffer.
Een behoorlijk nadeel is verder dat je, net als in de singleplayer, je tweede wapen kunt wisselen met het primaire wapen van iemand die je hebt neergeschoten. Dat verstoort de balans, aangezien gasten die net spawnen het met een handgun moeten doen, die natuurlijk minder krachtig is, wanneer je even van wapen moet wisselen omdat je primaire gun zonder kogels zit.
Ander puntje van kritiek betreft het slaan. Een stealthkill kun je alleen maken wanneer je achter iemand staat; tref je hem van de zij- of voorkant dan zal je personage slaan en dat is werkelijk waar te zwak. Zelfs in games als Halo is dat beuken beter uitgewerkt dan hier. ✪



multiplayer al helemaal.
Toch is de vergelijking, in singleplayer althans, niet helemaal eerlijk want bij Killzone 3 is de singleplayer zeer lineair in soms grote omgevingen, terwijl de levels in Crysis 2 veelal ruim zijn opgezet en meer routes mogelijk maken, mede door het verschil in hoogte.
Crysis 2 is op de Xbox 360 nèt effe een tikkie scherper en smoother dan op de PS3, maar de PC-versie is, met alle toeters en bellen aan, superieur. In de multiplayer doen de graphics op de consoles echter een flinke stap terug; met name op PS3 is er nogal wal pop-up en grossiert het spel in onscherpe texturen. Op PC blijft het echter genieten geblazen.



DE HAMVRAAG
SPELEN WE DEZE GAMES NOG OVER DRIE MAANDEN?



Als de servers van Homefront snel verbeteren, is dit voor mij wel een blijvertje. Niet als een Black Ops waar ik echt goed in probeer te zijn, maar meer als tussendoortje.
Crysis 2 is qua uitwerking de betere van de twee, maar vreemd genoeg zal ik die niet lang blijven spelen. De gameplay lijkt te veel op Black Ops en die Nano Suit is voor mij toch te veel een verkapte vorm van cheaten. Ik heb mijn shooters graag simpel en straight. Me and my weapon. Let wel, dat is dus geen oordeel gebaseerd op kwaliteit, maar op smaak.



Homefront blijf ik toch met enige regelmaat spelen omdat ik de setting en het inzetten van Battle Points gewoon heel goed vind werken.
Crysis 2 is meer over de top door het gebruik van de Nano Suit maar dat is natuurlijk geheel in stijl van de game.
Ik denk echter dat beide games geen blijvertjes zijn. Homefront had veel potentie maar door het gezeur met servers en connectieproblemen zijn veel gamers gillend weggelopen. Homefront 2 zal dat echt recht moeten gaan zetten.
De MP van Crysis 2 is leuk maar CoD en Halo spelers zullen toch bij hun favoriete games blijven, schat ik zo in.



Ik heb momenteel geen favorieten. Ik mis balans in beide games. Crysis heeft het manco dat iedereen alles kan, in plaats van spelers een bepaalde eigenschap toe te kennen. Hierdoor krijg je heel vaak dat iedereen gecloaked door de levels loopt of in hoekjes zit te wachten.
Homefront spreekt mij iets meer aan, maar ook hier geldt weer de onbalans! Het idee van credits verdienen is goed, maar op een gegeven moment wordt het team dat voor staat steeds sterker omdat zij eerder en langer kunnen genieten van de dikke wapens en voertuigen.
Kortom: beide games zijn absoluut niet in staat de strijd van Black Ops te winnen.

WEET JE WAT HET TOPPUNT VAN ONGEMAKKELIJK IS?
AAN DE SCHIJTERIJ ZIJN MET JE NANO SUIT AAN?

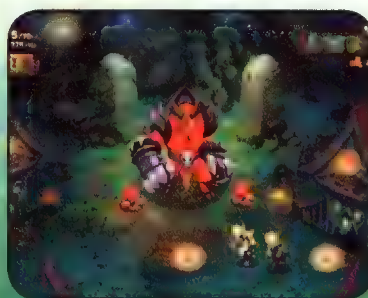
DOWNLOADABLE GAMES

Iedere maand verschijnen er wel een paar klassiekers op de online marktplaats van de verschillende platformen. Middels deze maandelijkse rubriek proberen we jullie op de hoogte te houden, welke extreem toffe shit (5 sterren), gore bagger (1 ster) en alles daar tussenin, je daar kunt aantreffen voor jouw spelcomputer(s).

MIGHT & MAGIC: CLASH OF HEROES

XBOX LIVE / PSN

Met onder andere een singleplayer van 10 à 15 uur is Clash of Heroes zonder enige twijfel een van de beste downloadtips van deze maand. De cartoony look doet niets af aan de diepgang van de turn-based battles die wel wat weg hebben van schaken. Je dient voortdurend een paar zetten vooruit te denken waarbij je zowel na moet denken over de horizontale als de verticale opstelling van je legers, je speciale aanvallen kunt verdienen en je je leger tijdig dient aan te vullen.
Uiteraard kent de game een scheutje RPG waarbij je legers groter en sterker worden en mag je ook nog eens af en toe een puzzeltje kraken. Naast de uitgebreide singleplayer, staan er ook nog eens een co-op en een multiplayer mode op je te wachten dus het prijskaartje lijkt ons dubbel en dwars gerechtvaardigd.





€ 14,99
1200

SPELERS 1 - 4

SCORE



AC: BROTHERHOOD - THE DA VINCI DISAPPEARANCE

XBOX LIVE / PSN

Spelers hengelen met The Da Vinci Disappearance een nieuwe map, twee multiplayer spelmodi, vier personages en een robuust singleplayer verhaal binnen. Die laatste vormt de grootste aantrekkingskracht en biedt spelers een leuke, sneaky singleplayer van ongeveer 3 à 4 uur.
Zoals de titel al doet vermoeden, draait alles om de verdwijning van Leonardo. Aan Ezio de taak vijf schilderijen van Da Vinci te bemachtigen en hem op die manier op te sporen. Dat resulteert in heel wat fijn klim- en klauterwerk, alsook sluipen en (zo min mogelijk) moorden.
De twee nieuwe modi injecteren de multiplayer van Brotherhood met vers bloed. Assassinate is feitelijk gewoon Deathmatch en in de Escort modus nemen twee teams beide een personage in bescherming terwijl ze de geëscorteerde van het rivaliserende team trachten om te brengen.





€ 9,99
800

SPELERS 1 - 8

SCORE



MASS EFFECT 2: ARRIVAL

XBOX LIVE

We gaan nog een laatste keer op pad met Commander Shepard in Mass Effect 2, want Arrival is overduidelijk de epiloog van dé space opera van 2010.
De Reapers komen er namelijk aan en het is aan de heroïsche ex-Spectre om er, in z'n eentje, voor te zorgen dat de evil, antieke aliens in ieder geval vertraagd worden.
Er zijn geen zwaarwegende beslissingen te maken, teamwork in de battles is tot een minimum beperkt en de lengte van deze DLC verbleekt tot sneeuwwit vergeleken met het briljante Lair of the Shadowbroker, waardoor dit nogal een teleurstelling is.
Wat je wel krijgt voor je 7 duiten, is een gevoel van closure en een ENORME zin in Mass Effect 3… als je dat niet al had.





€ 7,-
560

SPELERS 1

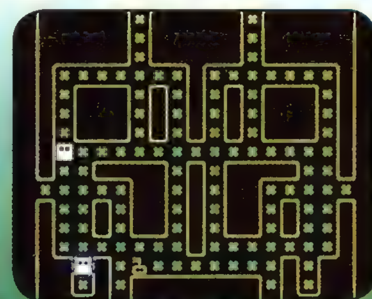
SCORE



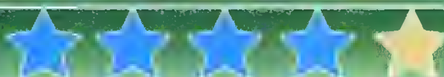
FORGET-ME-NOT

IOS SYSTEMEN

Welk jaar het is? 1982 toch? Of is het al 1985? Sorry, we zijn al uren in de weer met Forget-Me-Not, en dan vergeet je gemakkelijk de tijd.
Net als in Pac-Man moet je steeds het hele doolhof leegvreten. Dan verschijnt de uitgangsdeur, maar moet je nog wel even de sleutel pakken. Je Pac-Man-achtige poppetje blijft ondertussen constant kogels vuren. Net als sommige vijanden. Je kunt soms muren opblazen of erlangs grinden. Sowieso bieden de willekeurig samengestelde labyrinten veel meer actie en verrassingen dan Pac-Man. Wat ook niet zo gek is, aangezien Forget-Me-Not - ondanks het pixelige uiterlijk en de ouderwets pittige gameplay - gewoon in 2011 is uitgekomen.
Maar hij is goed hoor. Was deze game wél in de jaren tachtig uitgekomen, dan had Pac-Man z'n biezen wel kunnen pakken.

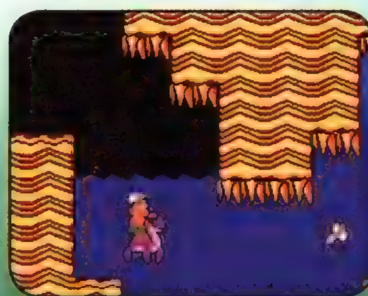
€ 1,59 SPELERS 1 - 2 SCORE



ADVENTURE ISLAND 2

VIRTUAL CONSOLE / Wii

De Adventure Island spellen zijn wellicht interessant voor de Mario-fan die alles al gespeeld heeft, want het spel biedt veel dingen die Mario ook heeft. Blijmakende muziekjes, heldere kleuren en een soepel springend hoofdpersonage, bijvoorbeeld. En wat dacht je van het feit dat je op dinosaurussen kunt rijden?
Wat een Mario-fan echter zal tegenvallen, zijn de platte, erg voorspelbare levelontwerpen, waarin je nooit hoeft na te denken of eens op een grappige manier wordt verrast. Het is vooral een behendigheidsspel, waarin je op de juiste momenten moet springen en schieten.
Dat lijkt makkelijk, tot je in je overmoedige enthousiasme weer eens met een vijand botst of in een gat springt. Wil je het als Mario-fan toch eens proberen, dan is dit tweede deel nog de beste keuze.




500 NINTENDO POINTS SPELERS 1 SCORE

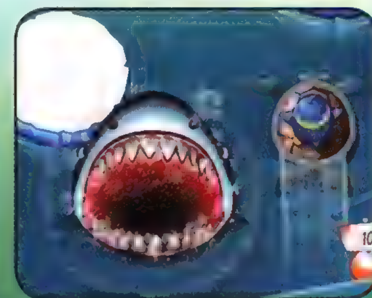


AIR PENGUIN

IOS SYSTEMEN

Na het succes van Angry Birds lijkt het wel of elke ontwikkelaar van casual games een beest met een snavel en veren in de hoofdrol smijt. Maar gek genoeg levert dit ook in het geval van Air Penguin weer een leuke game op. Wel iets minder origineel dan in een ander fladderspel als Tiny Wings, trouwens. Je zou het in z'n geheel met de tiltfunctie bedienbare springspelletje Air Penguin, zelfs 'Doodle Jump in een bovenaanzicht kunnen noemen'. Maar gelukkig worden de springsecties afgewisseld met stukjes waarin je schaatsend over ijs of varend op de rug van een schildpad tussen hindernissen door moet slingeren.
Het is typisch zo'n spelletje dat je na vijf minuten met een goed gevoel achterlaat. Toch weer iets verder gekomen. Toch weer een record gebroken. Toch weer even fun gehad.





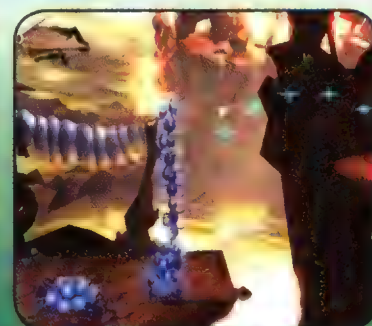
€ 0,79 SPELERS 1 SCORE



SWARM

PSN | XBLA

Swarm probeert een originele draai te geven aan de traditionele platformer door je niet met één maar met vijftig poppetjes te laten rennen en springen.
Je moet die zwerm voorbij hindernissen loodsen, waarbij je de groepering wisselend smaller en wijder kunt maken, zoals in Pikmin. Anders dan in Pikmin is het ook de bedoeling om onderweg poppetjes te verliezen, omdat je daarmee de scorevermenigvuldiger opvoert. Maar je moet ze ook weer niet allemaal verliezen, aangezien je bepaalde aantallen nodig hebt om bepaalde obstakels te kunnen passeren.
Het werkt aardig, maar wordt ook snel saai. En het is moeilijk om iets voor je poppetjes te gaan voelen, als je ze het ene moment moet beschermen en het andere moment moet afmaken.
Hadden we het in onze te vroege review toch goed gezien.

1200 MS POINTS SPELERS 1 SCORE



ACHTERAF IS 'T MAKKELIJK LULLEN

★ Hadden we tijdens het gratis Xbox Live weekend de aloude grap weer van stal willen halen dat PSN altijd gratis is, ligt de online service van PlayStation er zo maar weken uit. Inderdaad, dan hebben ze nog mazzel dat de boel gratis is...

★ Iedereen op de redactie vond Portal 2 een hele dikke game, op JJ na. De man zonder enige vorm van geduld sprak de legendarische woorden: "Portal 2 was vet geweest als er geen puzzels in hadden gezeten en je meer vijanden had kunnen neermaaien".

★ Het is en blijft knap dat JJ na 1672378 Zelda's nog steeds niet weet dat Link die gast is in die maillot en Zelda een chick. Hij zal het wel emotioneel verdringen...

★ Wanneer komt er nu eens een LEGO-game waarin je met die blokjes kunt bouwen? Want dat is toch het principe van LEGO, of zijn wij nu gek?

★ Mortal Kombat was dus voor Steven niet helemaal de knaller waar ie op gehoopt had. Dat was vroeger, in de tijden van de roemruchte PU-medewerker Kees de Koning, onmogelijk geweest. Als er al eens een MK-deeltje zwaar tegenviel, scoorde de game toch altijd nog een 99.

★ Over ex- PU-medewerkers gesproken; voormalig PU-redacteur Skate zette ondanks een ook voor hem verbijsterend record, door zowel op de heen- als op de terugweg de Thalys naar en van Parijs te missen. Toegegeven, op de terugweg scheelde het niet veel. Skate was net effe buiten gaan staan op het perron toen plotseling de trein wegreed, met z'n ticket en huissleutel! Onze Jan, die wèl in de trein zat, was de redder in de nood. Hij maakte een foto van de barcode op het ticket waarmee Skate alsnog een trein later kon nemen. De huissleutel kwam Skate midden in de nacht bij Jan thuis ophalen.

WAAR WAS DE REDACTIE DE AFGELOPEN MAAND MEE BEZIG?

14% Zeker weten dat de opvolger van de Wii geen Wii ii gaat heten.

9% Lekker in de heetste april sinds 1901 binnen L.A. Noire spelen.

7% Wouter vertellen dat Zumba: The Game geen MMO is die zich afspeelt in Afrika.

11% Wennen aan het idee dat Nintendo straks grafisch misschien wel de sterkste console heeft, met een normale besturing. Waar moeten we Jurjen nu mee pesten?

8% Afvragen waar de afkorting F.E.A.R. voor staat. Die punten staan er toch niet voor Jan L.

12% Vloeken op 't strand omdat je in de zon alleen maar mispeert in Angry Birds op de iPad. We moeten zeker een iPad 3 kopen voor een backlight-functie...

10% Oordoppen dragen omdat Jeroen de hele dag Patapon 3 speelt. We horen nog liever Sieneke Slayer covers zingen.

11% Een tijdje gratis niks met PSN kunnen doen.

8% Ruzie maken wie er op de E3 naar de Nintendo persconferentie mag gaan. Tatoeages met een 'N' er in gaan voor.

10% Beseffen dat Sony met zijn twee tablets nu met de PS2, PSPGo, PSP2, PS3 en PlayStation Phone, zes spelplatformen in de markt heeft. Da's een hoop P's.

COLOFON

POWER UNLIMITED
HUB uitgevers

UITGEVER Niels Roodenburg
HOOFDREDACTEUR Maarten Blonk
CONTENTMANAGER Jeroen Roding
EINDREDACTEUR Ed Wiggemans
REDACTIE Jan-Johan Belderok, Steven Saunders, Wouter Brugge, Jan Meijroos, Jurjen Tiersma
REDACTIE-ADRES Power Unlimited, Postbus 1913, 2003 BA Haarlem
INTERNET www.pu.nl
VORMGEVING M2Industries, Amsterdam
ILLUSTRATIES Jordi Peters
MARKETING Daniël Hendrikse, Miranda Mettes
ADVERTENTIES AANLEVEREN
Mirella van der Willik, m.vd.willik@hub.nl, tel. 023 543 00 21
Bob Bottelier, b.bottelier@hub.nl, tel. 023 752 39 31
ACCOUNT MANAGER Karel Broshuis
ABONNEMENTENADMINISTRATIE Ingrid van der Aar, Tanja Ekel, Eefje van Es
DRUK Senefelder Misset Doetinchem

Abonnementen
Abonneren kan via de website www.pu.nl
Power Unlimited verschijnt 12 maal per jaar, inclusief 1 extra special. Een jaarabonnement kost € 46,00. Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden en wordt automatisch verlengd voor eenzelfde periode, tenzij je uiterlijk twee maanden voor vervaldatum schriftelijk opzegt.
Verhuisberichten en bezorgklachten kunnen worden doorgegeven via www.hubstore.nl. Ook vragen over het abonnement graag doorgeven via www.hubstore.nl (service), schrijven naar HUB Uitgevers, postbus 3389, 2001 DJ Haarlem, of mailen naar abonnementen@hub.nl. Op werkdagen kun je ook bellen tussen 10 en 14 uur naar tel.nr 023 - 5364401.

BIG BROTHER

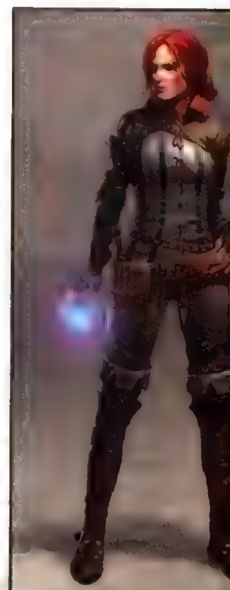
Alle PU-redacteuren zijn ermee bekend: de "subtiele" druk die Ed op je kan uitoefenen als ie z'n teksten wil hebben. Het begint met een vriendelijk mailtje, geleidelijk wordt de toon iets dwingender en als je niet lang daarna de telefoon hoort overgaan, besef je dat er nu toch echt haast geboden is.



Nu moest Jan voor dit nummer een special van zes pagina's schrijven over een aantal Bethesda games, en Ed was er niet gerust op dat die pagina's op tijd binnen zouden komen.
Hoe Ed 't voor elkaar heeft gekregen weet niemand, maar Jan schrok zich het apezuur toen tijdens het gamen in de VS ineens de voornaam van onze eindredacteur dreigend op zijn beeldscherm verscheen. Zelden heeft een redacteur zó snel zo'n groot verhaal ingeleverd...

CHICK VAN DE MAAND

HELAAS HEBBEN WE (NOG) GEEN BEELDEN VAN DE PIJPENDE TWEELING UIT DUKE NUKEM, MAAR DIE TRISS UIT THE WITCHER IS NATUURLIJK OOK NIET VERKEERD. OF DE ROODHARIGE SCHONE DEZELFDE ORALE KWALITEITEN HEEFT ALS DE VRIENDINNETJES VAN THE DUKE KUNNEN WE JE NIET VERTELLEN. MAAR ZO TE ZIEN IS ZE IN IEDER GEVAL MET HAAR RECHTERHAND TOT MAGISCHE DINGEN IN STAAT...



VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

TO DO LIST

» IN DEZE PU STOND DUS ZOWAAR DE PREVIEW VAN DUKE NUKEM FOREVER. ED REAGEERDE WAT KORZELIG OP DE MEDEDELING VAN HET HOOFDKANTOOR VAN TAKE 2 DAT ZE DE GAME GINGEN OPSTUREN. "MMMM... HIER ZAT IK ECHT NIET MEER OP TE WACHTEN", MOMPELDE HIJ KNORRIG. JAREN GELEDEN HAD ONZE EINDBAAS NAMELIJK GEROEPEN DAT IE EEN HELE WEEK KOFFIE ZOU HALEN VOOR IEDEREEN, ALS ER OOIT EEN NIEUWE DUKE NUKEM GAME UIT ZOU KOMEN...

» FLINK MET GEARS OF WAR 3 AAN DE SLAG, EEN GAME WAAR MANNEN NOG ECHTE MANNEN ZIJN, OF VERRAADT DEZE ZINSNEDE TE VEEL WIE DEZE BIJDRAGE AAN HET SMORGASBORD HEEFT GESCHREVEN...

» ACCEPTEREN DAT JURJEN DE AANKOMENDE E3 KONING IS OMDAT DE Wii 2 WORDT AANGEKONDIGD EN IEDEREEN HET DAAR OVER ZAL HEBBEN. EN WIE WEET WORDT DEZE NIEUWE CONSOLE GRAFISCH WEL ZO BEESTACHTIG, DAT ALLE STOERE GAMES IN 2012 EERST OP DE Wii 2 UITKOMEN. KAN JAN NAAR EEN NIEUWE BAAN UIT GAAN KIJKEN. OF HEEL SNEL ALSNOG EEN TATTOO VAN NINTENDO OP ZIJN BEEN LATEN ZETTEN.

» ZIJN WIJ NU GEK OF IS HET NIET BEPAALD SLIM OM JE NIEUWE MMO 'GLITCH' TE NOEMEN? DE MANNEN DIE OOIT FLICKR GROOT MAAKTEN DOEN HET GEWOON. INDERDAAD, FLICKR DAN MAAR EEN EIND OP!

» TOCH OPMERKELIJK: OP HET MOMENT DAT INFAMOUS 2 ECHT IN DE SPOTLIGHTS WORDT GEZET DOOR SONY, KOMT ACTIVISION OPEENS MET PROTOTYPE 2 OP DE PROPPEN. ZOUDEN ZE IN DE INDUSTRIE SOMS NAAR ELKAAR KIJKEN OFZO?

» GTA V VAN ONS VERLANGLIJSTJE HALEN BIJ DE E3. ROCKSTAR PROMOOT AL JAREN STEEDS ÉÉN GAME PER KEER EN DAT WORDT EERST MAX PAYNE 3 (ZIE SCREEN). KUNNEN DE GAMERS ONZE COMPLETE MAILBOX NA DE FEESTDAGEN WEER LEKKER GAAN VOLSPAMMEN MET VRAGEN WANNEER GTA V DAN WÈL UITKOMT...



- ✗ HIJ IS NOG MAAR NET HOOFDREDACTEUR OF MAARTEN STUURT ZICHZELF (EN JAN) NAAR DUBAI! NEE HOOR, WE ZIJN NIET JALOERS.
- ✗ EEN GAME OVER DE OLYMPISCHE SPELEN. DAN DENK JE NATUURLIJK METEEN AAN... UUUH... JURJEN.
- ✗ WOUTER IN COMBINATIE MET EZIO EN ALTAÏR, ALS DAT MAAR GOED GAAT.
- ✗ SSSST. NIET VERDER VERTELLEN. JAN GAAT TWEE AANKOMENDE TOPGAMES BEKIJKEN.
- ✗ DE GEARS OF WAR MULTIPLAYER WORDT GESHOWD. WOUTER, HEB JE JE PASPOORT INMIDDELS WEER GEVONDEN?
- ✗ JJ, ALLEEN JIJ KAN ONS VERTELLEN OF DUKE NUKEM EEN GESLAAGDE COMEBACK MAAKT.
- ✗ STEVEN, HAAL JE ELECTROPOWERS UIT DE KAST, WANT JE KUNT AAN DE BAK MET INFAMOUS 2.
- ✗ OJA, ER IS IETS MET VOETBAL EN HET GETAL 12...

- ALLES ONDER VOORBEHOUD UITERAARD -

PU 211 LIGT 17 JUNI IN DE WINKELS

PU TWITTER!

Volg je ons al op www.twitter.com/powerunlimited? Niet? Snel doen dan! Want niet alleen blijf je zo op de hoogte van het heetste nieuws, je maakt ook nog eens kans op de laatste bètacodes of andere toffe prijzen.
Maar er is meer. Je kunt ook naam maken in de PU! Hoe? Heel simpel: volg ons, reageer, schrijf een review, deel je mening en maak kans op eeuwige roem! Deze slimmeriken waren je al voor.



Michael_AA_ @PowerUnlimited Nadat we de ober vroegen waar ons eten bleef, moest ik ineens aan het "kruisjes bij vervelende journalisten verhaal" denken
1 day ago via Twitter for Android
4607

Beekieteam @PowerUnlimited ik mag hopen dat wii2 geen bagger console word like wii want dan gooi ik hem direct de vuilnisbak in
1 day ago in reply to PowerUnlimitedvia TweetCaster
286

Streggie Kom dr nou pas achter dat ik in de @PowerUnlimited sta bij het stukje over #Bulletstorm!Nou kan ik als een gelukkig mens sterven xD
2 days ago via web
3211

newwr Ik kijk erg uit naar het gerucht van een nieuwe Nintendo, na de N64 is er niet echt een hardcore console meer verschenen. @PowerUnlimited
4 days ago via web
4034

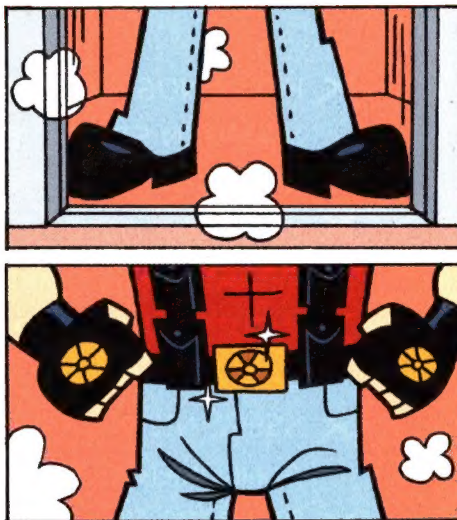
"LEUKSTE" NIET GEPLAATSTE BIJSCHRIFT(EN)
STOKED: BIG AIR

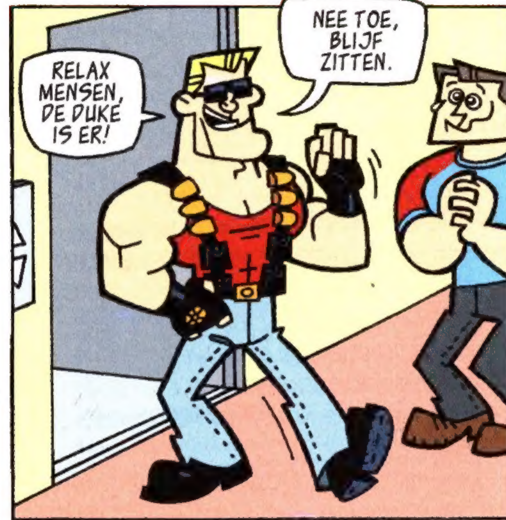
Soms haalt een review de PU niet vanwege ruimtegebrek, en dat gold deze maand voor Stoked: Big Air. Ed had echter alle bijschriften voor deze snowboardgame al gemaakt, dus leverde hij er gelijk maar twee in voor deze rubriek.

ONGELOOFLIJK HOE LANG HET BOARDEN DUURDE VOOR DEZE VLUCHT, VOND JE NIET?
UUUUH, SCHAT... OVER BOARDEN GESPROKEN...


Iemand die op hoogte spanning zoekt, da's toch heel wat anders dan iemand die hoogspanning zoekt.











MAAR GOED: IK BEN ER EN DAAR DRAAIT HET UITEINDELIJK ALTIJD OM!

DOE MAAR EEN DUBBELE BOURBON, THANKS FOR ASKIN'.

P.U. H.Q.

BLLS-F-STL

HUNTED®
THE DEMON'S FORGE



03·06·2011
WWW.HUNTEDTHEGAME.COM

18™
www.pegi.info















